
ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº18 - 5 €
GAMETYPE Nº18 - 5 €
00018
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN
MUGEN
RPG-MAKER
KILL BILL
BUJINGAI
I-NINJA
BOCETOS ZOE 2
THE RUMBLE FISH
BOMBERMAN LAND 2
ESPECIAL TERROR
(ÚLTIMA ENTREGA)
¡MEJOR AUN DE LO QUE CREÍAMOS!
NINJA GAIDEN
SILENT HILL 4 THE ROOM
¡TU MIEDO AUMENTARÁ EN ESTA 4ª ENTREGA!
PÁGINAS CENTRALES CON LA IMAGEN DE PORTADA Y SILENT HILL 4 ~ THE ROOM
Silent Hill 4 ~ The Room © Konami - Ninja Gaiden © Tecmo - Imagen de portada © Capcom 2004

¿Cuál es tu Curso?

En **CCC** ponemos los Planes de Formación que mejor se adaptan a los perfiles profesionales más demandados.

- Cursos que te preparan para acceder a las **Titulaciones Oficiales**.
- **Materiales didácticos** prácticos constantemente actualizados.
- Un **Tutor Personal** para orientarte en todo lo que necesites.
- Servicio de **Bolsa de Trabajo** gratuito.
- Y la **Garantía CCC de Aprendizaje**: si al terminar el curso no quedas satisfecho te devolvemos el importe total del curso.

ARTES

Diploma Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)

- Decoración
- Tapicería NUEVO
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Guitarra
- Teclado
- Monitor/a de Manualidades

BELLEZA Y MODA

- Peluquería
- Esteticista
- Modista

CULTURA

- Título Oficial Graduado en ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

IDIOMAS

- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

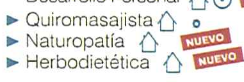
PROFESIONES SANITARIAS

- Técn. en Cuidados Aux. de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros para la 3ª Edad

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)

- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal NUEVO
- Quiromasajista
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO



DEPORTES

- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness
- Monitor/a de Preparación Física (Entrenador Personal) NUEVO

VETERINARIA

- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

HOSTELERIA

- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Tú pones un poco de ilusión y sólo 1 hora al día. Es suficiente.



CONSTRUCCIÓN Y OFICIOS

- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería y Calefacción NUEVO
- Técnico en Construcción de Obras NUEVO
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

MECÁNICA, ELECTRÓNICA Y MANTENIMIENTO INDUSTRIAL

- Téc. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Profesor de Autoescuela NUEVO
- Electrotecnia y Electrónica
- Técnico en Radiocomunicaciones

RIESGOS LABORALES

- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales(Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

INMOBILIARIA

Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)

- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Gestor de Fincas

INFORMÁTICA

- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

OPOSICIONES

- Justicia
- Auxiliares de Ayuntamiento
- Aux. de la Administracion del Estado

EMPRESA

Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa

- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Técn. en Coaching NUEVO
- Secretariado

Equipos de Prácticas · Prácticas Optativas · Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Incluye CD Rom

Ya puedes obtener uno de los diplomas mejor considerado por los empresarios: el que avala a las personas que han creído en sí mismas.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com

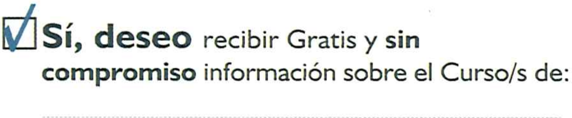


65 años de garantías

directa&mente



SOLICITUD DE INFORMACIÓN PREFERENTE



Sí, deseo recibir Gratis y **sin compromiso** información sobre el Curso/s de:



Matricúlate este mes y consigue **gratis** una estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Nombre .... Apellidos ....

Domicilio .... Bloque ...... N.º ...... Piso ...... Prta. ......

Población .... Provincia .... Cód. Postal ....

Teléfono .... e-mail ....

Fecha de nacimiento ...... / ...... / ...... D. N. I. (opcional) ....



El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla [ ] (Ley orgánica 15/1999 de 13 de

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, **envía** este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
o **llama** al 902 20 21 22,
indicando la siguiente referencia: SCR



Año 4. Número 2.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García y Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Salva Alonso Rivas "Sonic X", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Micky, Francisco Pérez A. "Los Pakos", Rafael Barbero "Mangafan" y Alvaro Gomez Muñoz "Varo".

Traducción japonés:
Pedro Fernández "Elysium"

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Pepe Díaz

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cia
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Abril - Mayo 2004
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Hola a todos.

Quisiera empezar este texto de final de número con énfasis, o al menos con algo menos chocante que lo que vengo a contaros. Muchos ya lo sabéis por el foro de **Typeteam**, otros lo habréis supuesto tras conocer el cierre de la revista hermana, ***Anitype***, y ahora, a quienes no tienen ni idea vengo a decirles que ***Gametype*** desaparece del quiosco. Este número que tenéis en las manos será, al menos por ahora, el último ejemplar de ***Gametype*** salvo nuevos planes editoriales.

Los motivos del cierre son ajenos a nuestra voluntad. En gran parte se deben a una reestructuración de la editorial, que deja parados gran parte de sus títulos para crear una nueva línea de productos entre los cuales ya hemos incluido una nueva producción *type*: la revista ***Fantype***, que saldrá a la venta a finales del mes próximo. Pero no, no os hagáis ilusiones, ***Fantype*** no va a ser como ***Gametype***, no va a estar centrada en ofreceros los artículos más densos sobre videojuegos que jamás hayáis leído en la prensa española como hasta ahora hemos tratado de ofreceros. ***Fantype*** será una revista para *frikis* y *otakus* con una base sobre *manganime* y, eso sí, gran cantidad de secciones especiales entre las que sí se encontrarán los videojuegos (sobretodo los juegos que salgan de *anime* y las reseñas de los títulos más importantes), el merchandising (mostrando tanto figuritas de animes como de juegos) y una sección fija sobre cine oriental que continúa al trabajo desempeñado por *Varo* y *Torke* en estas páginas (sí, la plantilla *type* va a seguir siendo la misma).

Es un momento triste por la desaparición de ***Gametype***, y se que muchos no lo vais a entender. Creedme que a mi no me da por lanzar cohetes. Pero quizás, si le dais una oportunidad el mes próximo a ***Fantype*** os encontréis algo que no esperabais... o quizás sí, porque ya os adelanto que en el *DVD* que llevará cada mes se incluirá como extra para **PC** (entre sus más de 1 giga de extras) una nueva recopilación de **Mugen** con personajes que hasta ahora no hemos puesto (o nuevas versiones), mp3 y videos de videojuegos, algún que otro juego hecho por aficionados nipones (que hay cada unooo...). No se, yo creo que por arriesgar 5 euros de nada y ver lo que os estamos preparando no vais a perder tanto y quizá ganéis mucho más de lo que imagináis...

Lo dicho. A partir de ahora ***Gametype*** queda clausurada, salvo que lancemos algún especial monográfico (cuya posibilidad se está barajando porque hay cierto redactor al que le está dando ataques sólo de pensar que no podrá escribir cuándo salga el ***** **** ***** 3, jajaja...). Si lanzamos los números especiales ***Gametype*** lo sabréis, o bien al verlos en los quioscos, o bien por el foro, o también por las publicidades en nuestras 2 *types* con vida (***Hentype*** y ***Fantype***).

Ya para acabar quiero decir que la decisión del cierre para ***Gametype*** nos pilló por sorpresa a todos hace 2 meses y que inclusive este mismo número no iba a salir al mercado, pero como el motivo no es falta de ventas hemos podido recopilar todos los artículos que guardábamos y lanzar este número de despedida. Lo siento mucho si no incluimos temas tan de actualidad como ***Onimusha 3***, ***FFX2***, ***MGSTS*** y tal, pero no quería dejar de lado lo que ya teníamos preparado (como el final del infinito dossier terror).

Hasta siempre, o hasta ***Fantype***. Está en vuestras manos que sigamos viéndonos cada mes. Un abrazo.

Sergio Herrera
For now and forever, I will be a Freak...
Let's dream about a logical world.

Por cierto... Hemos pillado un gambazo en la página 65, donde al juego *Obscure* se le llama "*Oscure*"... ya estaba en imprenta. Perdonad estos errores, y gracias por la paciencia prestada.

ÚLTIMO NÚMERO
CONTENIDOS nº18

PlayStation 2:

Gust vuelve a la carga con su saga más famosa, esta vez con el juego *Atelier Iris ~ Eternal Mana*, la sexta entrega. En esta ocasión la parte *RPG* tendrá una mayor importancia que la de preparar conjuros. El juego saldrá en Japón en Mayo.



Ya se sabe la fecha de salida del juego de la compañía *Rockstar* llamado **Red Dead Revolver**, será en agosto de este año en América, por lo que de nuevo se ha vuelto a retrasar.

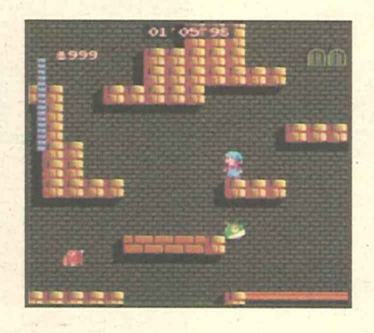


Sony ha anunciado que este año aparecerán el *Jak III* (**Naughty Dog**) y el *Ratchet & Clank 3* (**Insomniac Games**), las continuaciones de ambos juegos los cuales han vendido más de un millón de copas cada uno en todo el mundo.





Accediendo al canal de **Hudson** vía modem **PS2** se podrá descargar todo aquel que quiera y gratuitamente el juego *Meikyu Kumikyoku* (*Milon's Secret Castle*), el clásico *RPG* laberíntico de 1986. **Hudson** ha rehecho cinco títulos clásicos más para ser descargados, que son el *Star Soldier*, *Nut & Mike*, *The Kung-Fu*, *Binary Land* y *Same Game*, aunque todavía no están disponibles.





SNK Playmore ha anunciado que saldrá este verano en Japón en exclusiva para **PS2** el juego *The King of Fighters ~ Maximum Impact*, una versión de este popular juego de lucha pero con gráficos *3D*. Por ahora lo único mostrado es su logo.

PlayStation 2

GameCube:

Nintendo ha anunciado la versión para **GC** del *Custom Robo ~ Battle Revolution*, que se puede conectar gracias al cable *link* al juego de **GBA** *Custom Robo GX*. Con la unión de estos juegos automáticamente se podrán desbloquear gran número de secretos como enemigos ocultos, nuevos jefes y escenarios exclusivos. El juego saldrá en Japón el día 4 de Marzo.



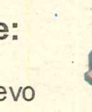
GameBoy Advance:

Jorudan lanzará un nuevo juego de lucha llamado *Taiketsu! Ultra Hero* que posee como protagonistas a los principales personajes de la saga **Ultraman**, incluyendo a *Ultraman*, *Ultra Seven*, *Ultraman Jack*, *Ultraman Tarou*, *Ultraman Tiga* y *Ultraman Daina*.

El juego saldrá en Japón el día 5 de Marzo al precio de 4.800 ¥.

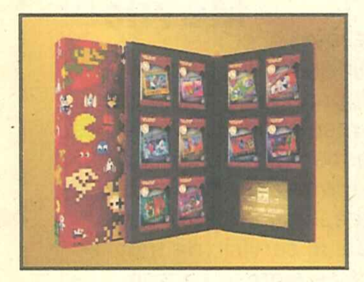


Ha aparecido para **GBA** un adaptador de video y audio llamado *GBA Movie Player* el cual no está licenciado por **Nintendo**, lo que no quita su gran utilidad. Gracias a este aparato podremos reproducir todo tipo de formatos de video y audio tan sólo convirtiéndolos al formato que lee dicho aparato con un sencillo programa que se regala junto a él. El sistema de almacenamiento que usa el *GBA Movie Player* es el *Compact Flash Memory Card*, un formato estándar que podemos comprar en cualquier tienda de informática.



Noticias recopiladas y redactadas por Solid Snake (solid-snake-bb@mixmail.com)
e-mail de contacto para Hotmail Mesenger: philanthropy_14180_14112@msn.com

Nintendo Japón regalará una caja para guardar los juegos de la serie *Famicon Mini* llamada *Famicom Mini Collection Box* a todas las personas que hayan comprado los 10 volúmenes de la colección. Dentro de la caja vendrá una especie de placa conmemorativa de los juegos que forman la colección.



Sega está realizando el *Sonic Advance 3*. Las características básicas siguen siendo exactamente las mismas que la de los dos juegos anteriores para esta consola. Su fecha de salida será antes en América que en Japón, exactamente el día 24 de Mayo.



Bandai está realizando un *RPG* llamado *Fullmetal Alchemist* basado en la serie de *anime* de mismo nombre.

El juego saldrá en Japón el día 26 de Marzo al precio de 6.800 ¥.



Capcom está realizando el *Rockman Zero 3*. La mecánica de juego será muy parecida a las dos anteriores entregas. Su fecha de salida es para el día 23 de Abril.



Arcade:

SNK Playmore ha confirmado que el *Samurai Spirits Zero Special* será el último juego creado en la placa **Neo·Geo**. En el futuro todos sus juegos se realizarán para la placa de **Sammy** llamada **Atomiswave** la cual está basada en la **Naomi** (versión *arcade* de la **Dreamcast**).

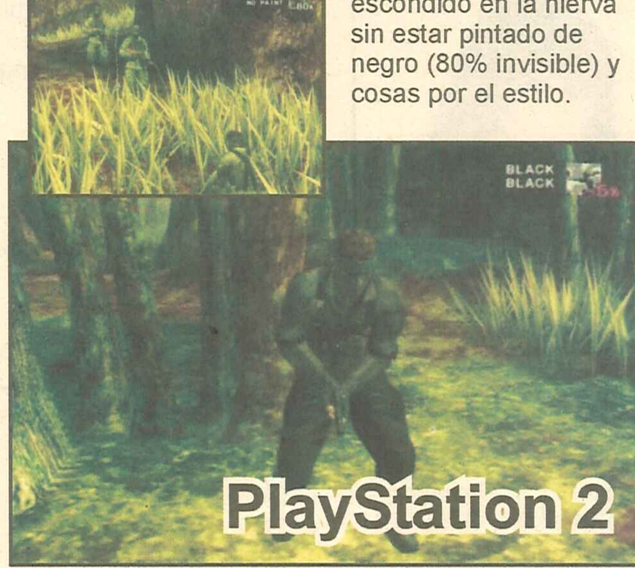
Sammy y **SNK Playmore** han anunciado que colaborarán como productores de nuevos títulos *arcade* para la placa **Atomiswave**, como después mencionado *KOF NeoWave* más otros juegos como *Samurai Spirits AW* (posible nombre) y el *Metal Slug 6*.

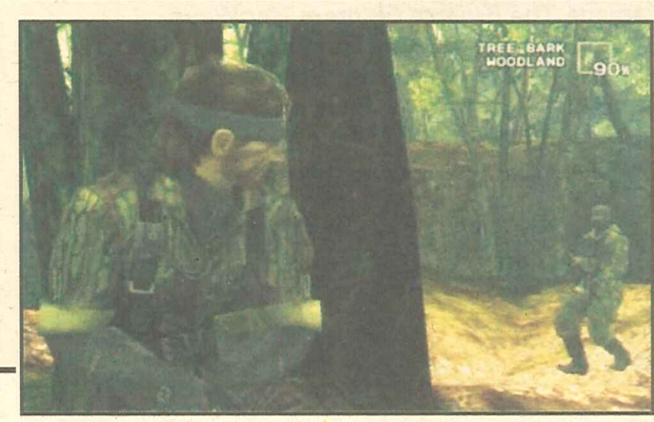
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Konami ha mostrado nuevas imágenes de ***Metal Gear Solid 3 ~ Snake Eater***. Pocas novedades se pueden ver en ellas, tan sólo un incremento de la calidad gráfica en general y la inclusión de un medidor de visibilidad. Este visor mide el porcentaje de posibilidades que existen de que seamos descubiertos por el enemigo. El medidor se guía por dos características básicas, el entorno donde estemos y la ropa o pintura que llevemos puesta. Las variantes son numerosas como por ejemplo estar debajo de un árbol con el traje color vegetación (90% invisible), estar a pleno sol pintado de negro (-5% invisible), estar escondido en la hierva sin estar pintado de negro (80% invisible) y cosas por el estilo.





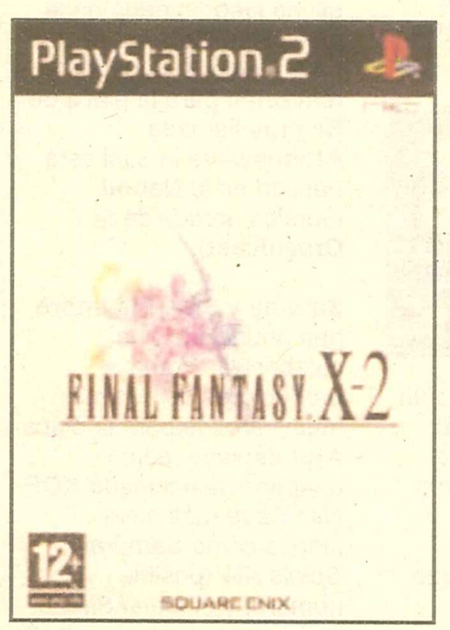
Sega lanzará el *Virtua Fighter 4 Final Tuned* aproximadamente para verano. El juego posee dos nuevos personajes y el modo *Challenge*, que contiene varias misiones donde el jugador podrá recibir diversos premios según su destreza en la lucha. La dificultad de dichas misiones puede ser seleccionada por el jugador, pero el regalo variará en cada modo. Todos los personajes poseen nuevas técnicas y han sido nivelados una vez más.





Noticias España:

Cuando nadie se podía imaginar que llegaría a España otro juego en tan malas condiciones como lo hizo ***Final Fantasy X***, la realidad nos pega de lleno en las narices con un título más de **Square**, que no podía ser otro que el ***Final Fantasy X-2***, otro gran juego destrozado por la penosa versión que tenemos que tragarnos todos los Europeos. Al parecer **Square-Enix** cree que los Europeos somos subnormales y que nos tragamos todas sus mentiras, como que el *DVD* de ***FF X-2*** no tiene suficiente espacio libre para poder programar el selector de hercios (que nos es por nada, pero al *DVD* le sobra más de un giga y medio... lo cual es suficiente para programar si quieren otro juego y les sigue sobrando). También nos dijeron que las voces cuadrarían casi a la perfección con las bocas de los personajes y esto no ocurre ni de lejos. Por lo menos han incluido un novedoso sistema, según **Square-Enix**, de optimización de imagen que al parecer haría que todos los Europeos nos conformásemos aunque el juego estuviera a 50 hercios, y este novedoso sistema







Móviles:

Square-Enix lazará los *RPG* ***Dragon Quest*** y ***Final Fantasy*** para el modelo de móvil *FOMA900i*, los cuales únicamente se venden en Japón. Los gráficos de ambos han sido mejorados respecto a las versiones originales y han sido adaptados para que se acople la imagen perfectamente al formato de la pantalla del móvil. Para poder acceder a estos juegos se tiene que pagar una cuota mensual al servicio de móviles de **Square-Enix** de 500 ¥ y tras esto se podrán descargar. Este servicio empezará el día 1 de Marzo.

The King of Fighters NeoWave

SNK Playmore ha anunciado oficialmente el título de su nuevo ***KOF*** realizado en la placa de **Sammy**, la **Atomiswave**. Esta vez han pasado de ponerle un número de año y han optado simplemente por llamarle ***The King of Fighters NeoWave***.
El juego incluye como novedad el sistema de defensa utilizado en ***Garou ~ Mark of the Wolves***, pero no ofrece gráficos nuevos.
¿Habrá también un ***KOF2004***?

Arcade



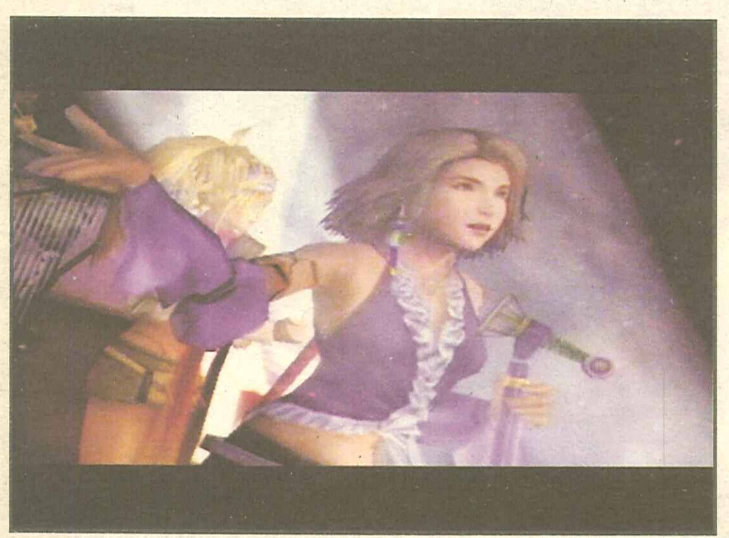




no es otra cosa que poder centrar la imagen en la pantalla... al igual que hacen la mayoría de juegos (vamos, una verdadera tomadura de pelo). En resumen todo lo malo que reúne ***FFX-2*** es: achatamiento de la imagen, por lo que se queda un cuarto de pantalla en negro y se pierde parte de la imagen de los bordes. Única opción de hercios a 50, por lo que el juego va más o menos un 20% más lento que el original y la fluidez de imagen es más brusca.

Una traducción penosa en la que lo que hablan los personajes en inglés y lo que se traduce en los subtítulos en castellano tiene poco o nada que ver. Los subtítulos que aparecen en los vídeos se ven borrosos. Y por último las voces no coinciden con la boca de los personajes. Es increíble que desde ***FFX*** ningún juego haya llegado a España en tan malas condiciones y que sea otro ***Final Fantasy*** el que vuelva a repetir. ¿El ***FFXII*** también llegará mal?

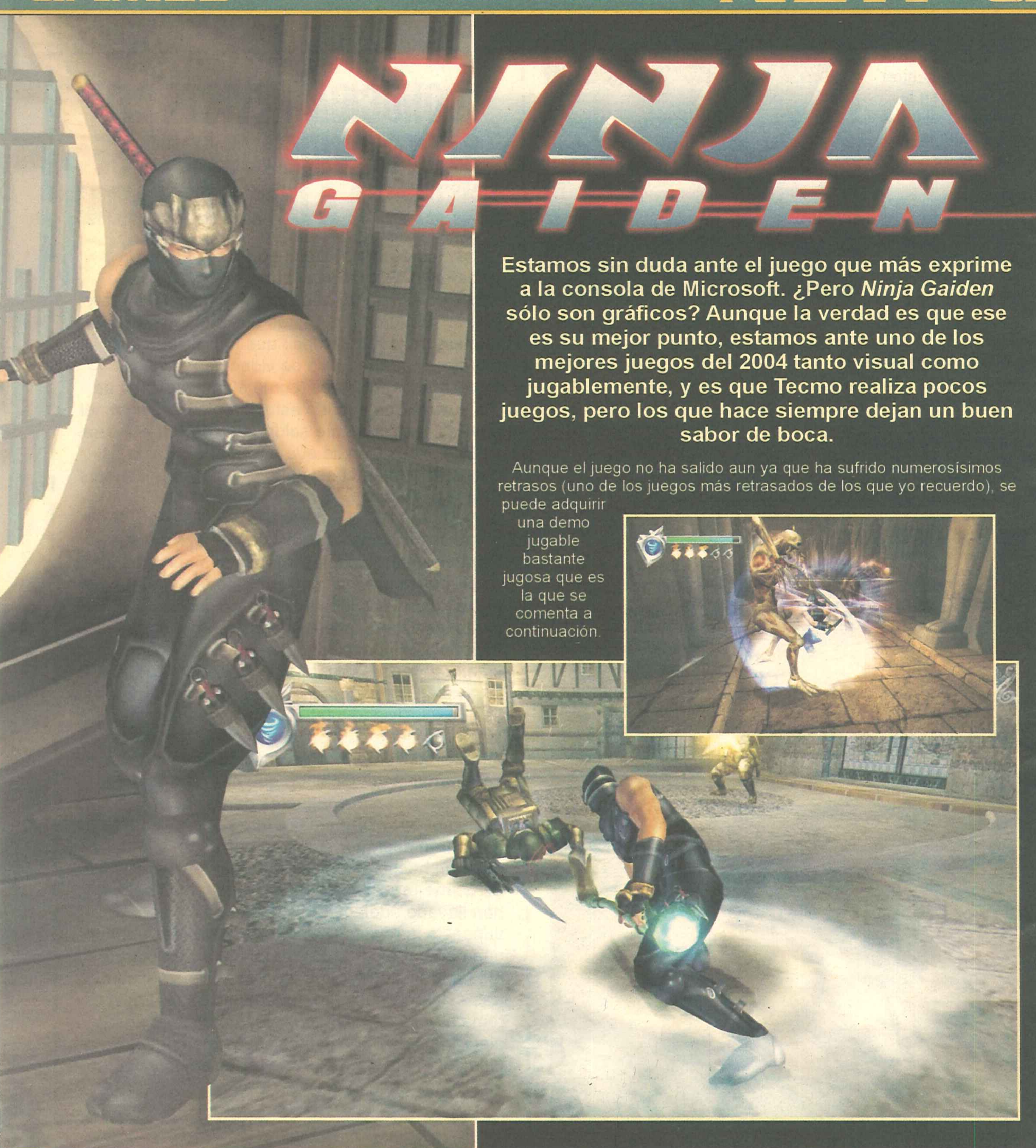




¡CONOCIDA REVISTA DEL SECTOR VIDEOJUEGOS SE ENFRENTA A UNA DEMANDA!

La revista de videojuegos con más ventas de España, la cual todos conoceréis, ya nos tiene más que acostumbrados a sus artículos basura y al gran número de mentiras que sueltan en cada número del estilo de decir que han estado con tal director importantísimo de videojuegos y fantasmadas similares (como el famoso caso de *Yu Suzuki*, que cuando estuvieron con él en su jet privado, les conto que saldría el ***Shenmue 2*** para **PS2**...). Pues bien, lo que ahora nos importa es que la revista en cuestión ha publicado unas fotos del juego ***Resident Evil 4***, las cuales se presentaron en total primicia y exclusividad mundial en la revista **Game Informer** ya que **Capcom** mandó dichas imágenes a la redacción de la revista gracias a un contrato firmado que les hacía únicos posibles editores de dichas pantallas. En resumen, nuestra tan querida revista española en cuestión ha puesto estas imágenes bien grandecitas y, por supuesto, escaneadas de la revista **Game Informer**, quien os recuerdo tiene exclusividad total sobre dichas imágenes y solo ella puede publicarlas. Lo peor del asunto es que, como siempre, la revista española intenta engañar al lector diciendo que han estado de charloteo con sus amiguetes de **Capcom** (o cualquier otra compañía) y que por supuesto ellos nos darán el primer adelanto del juego, y lo único que han hecho es plagiar letra por letra el artículo de **Game Informer** como ya otras tantas veces han llevado adelante en sus páginas. Por supuesto la revista **Game Informer** piensa poner una demanda por todo este asunto. ¿Afectará en algo a la multimillonaria empresa que se esconde tras esta publicación o meramente se tapará el tema a base de talonario? Sea como sea, nos alegramos de dar esta noticia justo en nuestro último número de ***Gametype***. Cerramos y nos quedamos en la gloria ^_~

NINJA GAIDEN



Estamos sin duda ante el juego que más exprime a la consola de Microsoft. ¿Pero *Ninja Gaiden* sólo son gráficos? Aunque la verdad es que ese es su mejor punto, estamos ante uno de los mejores juegos del 2004 tanto visual como jugablemente, y es que Tecmo realiza pocos juegos, pero los que hace siempre dejan un buen sabor de boca.

Aunque el juego no ha salido aun ya que ha sufrido numerosísimos retrasos (uno de los juegos más retrasados de los que yo recuerdo), se puede adquirir una demo jugable bastante jugosa que es la que se comenta a continuación.

Artículo "*Ninja Gaiden*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
e-mail de contacto para *Hotmail Mesenger*: *philanthropy_14180_14112@msn.com*



Características del juego:

Ninja Gaiden es claramente un juego de acción con algunos toques de investigación tipo puzzle al igual que otros como los ***Devil May Cry*** o ***Onimusha***, muy parecido sobretodo a este último ya que incluso los enemigos cuando son derrotados dejan unas bolitas flotantes que podemos coger y que proporcionan vida, magia, etc. Esto quiere decir que tendremos que resolver los típicos acertijos, buscar llaves ocultas, dejarnos la cabeza en complejos puzzles y entre todo esto matar a cientos de *ninjas*.

En general estamos ante un juego sangriento, donde las cabezas cortadas y los litros de sangre abundan por todos lados. Quizás se excede un poco en este sentido ya que absolutamente a todos los enemigos que matamos son degollados, algo que hace que este hecho pierda interés ya que de vez en cuando queda espectacular, pero siempre queda normal. Incluso al ser derrotados los enemigos explotan en el suelo con la consiguiente sangría hacia todas direcciones que se queda pegada en las paredes.



Movimientos y armas:

Con un control de manejo sencillo podemos realizar los más espectaculares movimientos y las técnicas más bestias y demoledoras que se nos ocurran, pues contamos con más de 30 ataques diferentes por arma, algo que incluso parece demasiado. De hecho lo es ya que aunque el control básico de *Ryo Hayabusa* (el protagonista) es muy sencillo (saltos y demás), si queremos realizar correctamente todos los combos de cada arma tenemos que aprendernos una lista de movimientos demasiado extensa y compleja al puro estilo de juegos tipo ***Dead or Alive***, ***Tekken*** o ***Virtua Fighter***. Esto quiere decir que la mayoría de jugadores se conformaran con usar los mandobles básicos y pasaran de tanto golpecito, aunque siempre es bueno tener opción a tanto movimiento.



Por su parte los movimientos básicos como son saltar, trepar paredes, botar de un lado a otro, dar volteretas de todo tipo, esquivar ataques, etc... poseen un manejo muy sencillo y eficaz con el que tras tan solo unos pocos minutos de juego nos haremos totalmente.
A nuestra disposición tenemos tres tipos de armas secundarias que sirven para atacar a distancia y que son las típicas estrellas *ninja*, *shurikens* y un arco con flechas.

Aunque en la mayoría de juegos estas armas secundarias no suelen ser de mucha utilidad, en ***Ninja Gaiden*** favorecen bastante los combates a nuestro favor, sobretodo si las sabemos usar en los momentos adecuados ya que algunos enemigos asta pueden devolvernoslas y el daño lo sufriremos nosotros.

También podremos realizar una magia bastante potente que elimina a todos los oponentes que se encuentren cerca de *Ryo*.

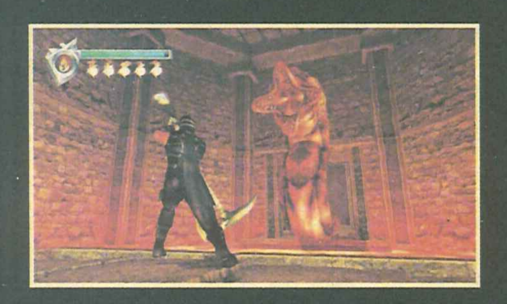


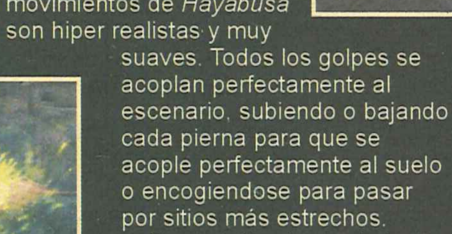
Gráficos:





Lo mejor del juego sin duda. Los gráficos no son buenos, son increíbles. El protagonista posee un acabado magníficamente redondeado y perfecto, y lo mejor de todo es que los enemigos también están igualmente bien realizados. Si a esto le sumamos que en pantalla se pueden llegar a juntar un gran número de personajes moviéndose en todas direcciones mientras intentan asesinarnos, y todo esto dentro de unos escenarios como pocas veces se han visto en un videojuego, llegamos a la conclusión de que los numerosísimos retrasos que ha sufrido *Ninja Gaiden* poseen un porqué bastante claro, la bestialidad gráfica que nos presenta este juego.





Por su lado, los movimientos de *Hayabusa* son hiper realistas y muy suaves. Todos los golpes se acoplan perfectamente al escenario, subiendo o bajando cada pierna para que se acople perfectamente al suelo o encogiendose para pasar por sitios más estrechos.



En cuestión de movimientos todo es un puro detalle, como por ejemplo cuando se guarda la espada después de haber atacado a algún enemigo ya que lo puede hacer mientras corremos, estamos parados, saltamos, etc.

Los fondos son igualmente impresionantes, de esos que gusta mirarlos una y







otra vez durante el tiempo que haga falta, y gracias a la cámara en primera persona lo podremos hacer libremente en todas direcciones.

En el escenario que se puede ver en esta demo, es increíble comprobar cómo podemos contemplar subidos en lo alto de una colina un inmenso río que se pierde en el horizonte arropado por una densa arboleda a sus lados que va a parar a otras montañas en las que a lo lejos se deja ver el monte *Fuji* entre el espectacular efecto de sol y nubes que se mueven sutilmente (las mejores que he visto nunca). Es realmente digno de ver.

Conclusión:

Lo dicho, estamos sin duda ante unos de los mejores juegos del 2004, un título que tiene una muy buena jugabilidad aunque no presenta muchas novedades. Eso sí, sin duda lo realmente impresionante son sus gráficos que demuestran una vez más la increíble potencia de la **Xbox**. Qué pena que tan pocas compañías programen en serio para ella (cuánto hubiera dado yo por un ***MGS3*** en **Xbox**...). Ya sólo queda decir que el juego final tendrá como extras los tres ***Ninja Gaiden*** de **NES** y que... a esperar tocan (ojalá no lo retrasen más...).



Bujingai ~ The Forsaken City es la apuesta más importante y arriesgada que ha realizado la compañía Red Intertaiment en los últimos años, ya que aparte de haber creado un juego en general bastante superior a la media de sus anteriores productos (como pueden ser el *Gungrave* de PS2 o el *N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment* de Xbox), ha invertido una parte importante del presupuesto en contratar a dos de las más conocidas estrellas de la canción y dos importantes actores de doblaje, aunque claro está, tanto unos como otros sólo son conocidos en Japón.

Características del juego:

Estamos ante otro "*high speed action*", o lo que es lo mismo, un "*mata todo lo que veas*" que nos introduce en las típicas luchas de espadas y saltos imposibles vistas en tantas y tantas peliculas chinas de artes marciales.





El manejo de Lau, el protagonista, y sus dos potentes espadas es muy sencillo y con tan sólo dos botones podremos hacer toda la gama de espectaculares e interminables combos que este posee. Con uno de los botones realizaremos los tajos normales y con el otro los fuertes, pudiendo realizar las combinaciones que queramos con la única salvedad de tener que empezar siempre con un golpe normal.

Al principio del juego todo lo que haremos será devastar a los enemigos uno tras otro sin parar, pero ya metidos un poco más en el meollo empezarán a aparecer los verdaderos contrincantes y es aquí donde podremos empezar a disfrutar de las magnificas luchas de espada que posee este titulo.

Esto es posible gracias a un medidor de contraataque que nos dice el número de veces que podemos rechazar un ataque enemigo y seguir el combo. De esta manera al iniciar una lucha de espadas los dos personajes empezarán a chocar sus espadas sin parar, a velocidades casi imperceptibles y el que más rápidamente consiga gastar la barra de contraataque de su oponente conseguirá asestarle un golpe.

Lo bueno de estas luchas es que las podemos realizar como nos de la gana, así por ejemplo podemos empezarla en el suelo, dar

Articulo "*Ninja Gaiden*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
e-mail de contacto para *Hotmail Mesenger*: *philanthropy_14180_14112@msn.com*



un gran salto y seguirla suspendidos en el aire durante el tiempo que queramos, rebotar por la paredes, salir corriendo, etc, y todo sin para de dar cientos de golpes entre choques de espadas, dragones voladores de energía creados por la rapidez de los mandobles y golpes certeros al enemigo, consiguiendo combos que pueden superar los 100 ataques consecutivos.

Gracias a este sistema de batalla sencillo pero eficaz podemos disfrutar desde el principio del juego de toda la espectacularidad que poseen las luchas de *Bujingai* que son el punto más fuerte del mismo. Sobretodo la lucha final, que es totalmente apoteósica... una auténtica maravilla visual.



Además podemos devolver todas las magias que realizan los enemigos, ya sean los normales como los jefes de final de fase, por lo que nos podemos ver rechazando una onda de energía tipo ***Dragon Ball Z*** reteniéndola entre las espadas de *Lau* durante unos segundos y devolviéndosela al pobre monstruo que nos la lanzó, consiguiendo su automática destrucción.

También *Lau* puede realizar varios tipos de magias como lanzar bolas de fuego, huracanes, rallos o hacer varias técnicas energéticas con su propio cuerpo. En general estas técnicas no son muy útiles en combate y es más oportuno no realizar ninguna y reservar la barra de magia para poder devolver las que nos lancen los enemigos que suelen ser de mucha más potencia.

Entre cada fase podremos potenciar diferentes características del personaje como son la vida, ataque, defensa, magia y duración del combo y para poder hacer esto tendremos que coger por las fases unas bolitas de energía que estarán dispersadas por diferentes lugares más las que nos dejen los enemigos cuando sean abatidos. Una vez más nos topamos con la típica razón de porque matar sin parar a tanto enemigo, ya que si no lo hacemos y no conseguimos un buen número de bolitas energéticas no podremos potenciar a *Lau* y al final tendremos serios problemas para terminar el juego sin ser aniquilados.



También como en un gran número de este tipo de juegos (desde que salió el ***Zelda ~ Ocarina of Time***) podremos fijar a los enemigos, técnica muy eficaz para no perder de vista al contrincante en cuestión que queramos derrotar.

Saliendo de lo que son las luchas, ***Bujingai*** también es un juego de plataformas en el que los inmensos escenarios y los variados y ágiles movimientos de *Lau* nos permiten saltar de un lado para otro, escalar, correr por las paredes e incluso levitar por unos segundos para indagar y buscar objetos ocultos y caminos alternativos. Esta característica de plataformeo sobretodo se da en las últimas fases, sobretodo en el nivel final donde tendremos que demostrar todo lo que hemos aprendido en lo referente a saltos y levitaciones, donde seguro perderemos más de una vida intentando llegar al final.







Gráficos:

En general se llevan una buena nota aunque posee algunos fallos típicos. Como suele ocurrir el protagonista está bastante mejor realizado que el resto de componentes del juego y gracias a esto podemos observar el alto detalle que posee tanto en sus ropas (que se mueven al unísono de sus golpes) y saltos, como la cara, que posee expresiones faciales y un gran parecido a *Gackt*, el modelo real que ha servido de guía para realizar a *Lau*.

Por desgracia a los enemigos normales se les nota un gran bajón gráfico y las juntas de los polígonos y texturas no son todo lo buenas que deberían. El hecho de que en pantalla aparezcan a la vez gran cantidad de ellos es sin duda la razón de por qué han sufrido esta disminución gráfica con respecto a otras cosas del juego, como por ejemplo los enemigos de final de fase, que suelen ser de grandes proporciones y con un acabado realmente bueno (aunque no so tan grandes como los que muestran los vídeos previos al combate).

Los escenarios son gigantescos y poseen numerosas alturas donde podremos demostrar nuestras dotes acrobáticas y en general están bastante detallados, pese a que se notan de vez en cuando repeticiones en las texturas y poseen el típico error que suelen tener muchos juegos, donde las proporciones de los objetos que se encuentran en los escenarios están desproporcionadas a lo grande (es ,decir que nos encontramos puertas demasiado enormes, sillas en las cuales costaría bastante llegar a sentarse de lo altas que son y cosas por el estilo).

En cuestión de número de enemigos también notamos una pequeña carencia ya que su variedad no es muy amplia y otra vez nos topamos con el típico truco de utilizar el mismo modelo con diferentes colores.

Los movimientos están perfectamente conseguidos gracias a la técnica de captura de movimientos que tan buenos resultados da. Este aspecto potencia aun más la espectacularidad de las luchas de espada, que quedan totalmente realistas al igual que los demás movimientos de *Lau* (y aunque lógicamente en la realidad no se puede correr por las paredes y cosas por el estilo, el movimiento en el juego queda totalmente realista).



Aspecto sonoro:

La música en general posee un tono oriental clásico que mezcla melodías lentas con otras bastante marchosas e incluso algunos temas cantados.

El aspecto musical no destaca, pero cumple bien su cometido y ambienta perfectamente cada fase ajustandose más o menos al tipo de música que mejor quedaría en cada ocasión.

Los efectos están bien conseguidos (sobretodo lo relacionado con las luchas de espadas), aunque alguna que otra voz más para los enemigos habría subido algunos puntos a este aspecto.

Referente a las voces, *Bujingai* posee un reparto de lujo que pocas veces se ve en un juego, ya que junta a conocidos cantantes y actores de doblaje para así darle más bombo al título.

Lau no para de hablar. Todas sus técnicas y ataques van acompañados de la voz de *Gackt*, y lo mejor de este aspecto es la inclusión de un modo de acompaña-miento





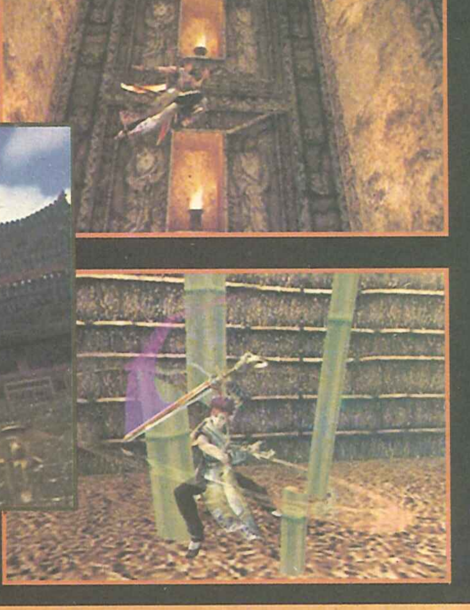
de voz que podemos activar o desactivar y que consiste en que el personaje del juego que nosotros elijamos nos acompañe con sus voz emulando que está viendo cómo jugamos. Por ejemplo, si elegimos a *Lau* este nos dirá cosas como: "*Te están haciendo pedazos*" (si somos golpeados varias veces seguidas), "*¡Eh! ¡Cuidado, te puedes caer!*" (si estamos muy al filo de un saliente), "*Me ha encantado ese combate*" (cuando hacemos leña a un enemigo), "*Sería mejor que grabásemos partida*" (cuando llevamos demasiado tiempo sin grabar) y cosas por el estilo. Un modo de audio muy original.

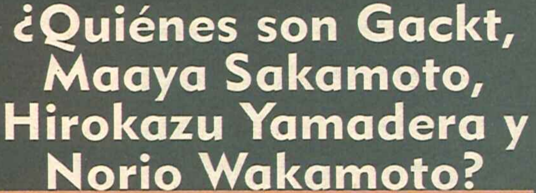
En este juego se ha gastado gran parte del presupuesto en contratar a talentos de sobra conocidos en Japón pero que de seguro no lo son tanto por aquí para la mayoría. Por esto voy a hacer un pequeño repaso entre los cuatro personajes principales del juego y a las correspondientes personas que le brindan su voz e incluso movimientos.

Gackt:
Interpreta el papel de *Lau Wong Yu*, el protagonista de *Bujingai*, ya que ha cedido tanto su voz como su cuerpo por lo que la cara que posee *Lau* es la de *Gackt* e incluso sus movimientos han sido capturados para que todo quede lo más realista posible.

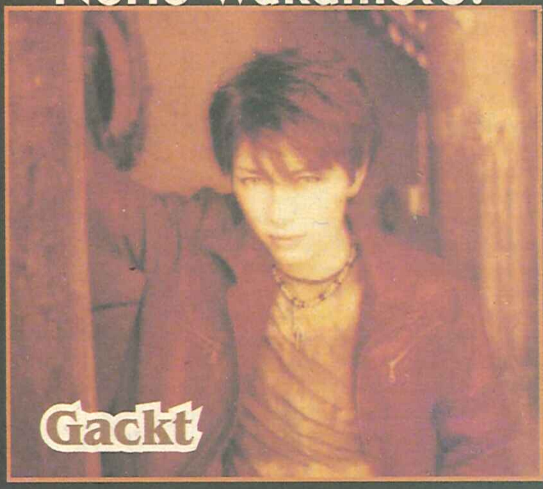
Tuvieron que darle a *Gackt* un curso intensivo de manejo de espada para poder realizar dichos movimientos. Aunque todo esto sólo sean trucos publicitarios para dar más salida al juego, siempre quedan curiosas.

Gackt es uno de los cantantes de *J-Pop* (nombre que recibe el pop japonés) más conocidos de su país y posee gran cantidad de discos, *singles* y canciones realizadas exclusivamente para *animes*. Incluso últimamente se ha metido en el mundo cinematográfico, protagonizando una película





¿Quiénes son Gackt, Maaya Sakamoto, Hirokazu Yamadera y Norio Wakamoto?



llamada ***Moon Child*** junto a otro cantante de gran fama en Japón llamado *Hyde*. Algunos de sus discos más famosos son ***The Sixth Day***, ***Love Song***, ***Crescent***, ***Moon***, ***Vanilla***, aunque posee muchos más.

Este chico tiene en el marcado todo tipo de cosas relacionadas con su imagen entre las que destacan *DVD*s con sus conciertos, entrevistas, calendarios, tarjetas telefónicas, toda clase de posters, etc.

Esta no es la primera vez que realiza algo para el mundo de los videojuegos ya que hace unos años interpretó varios anuncios para el ***Metal Gear Solid 2*** los cuales tenían bastante gracia.

Los tres anuncios que *Gackt* protagonizó trataban más o menos de lo mismo y en resumen iban de esto: Aparecía la cara de *Gackt* y una voz le hacia una pregunta "*¿Conoces el MGS?*" a lo que él respondía "*No, no lo conozco*". Acto seguido aparecía un vídeo del ***MGS2*** acompañado de una voz que contaba lo mucho que se había vendido en todo el mundo la entrega de **PSX** y que ahora salía uno nuevo para **PS2**, etc... y de nuevo aparecía *Gackt* y decía "*Pues no, no tengo ni idea de qué estás hablando*" y en otras versiones del anuncio decía "*Pues a mí no me gusta*" o "*Ese juego seguro que no me lo compro*", todo esto con cara de pocos amigos.

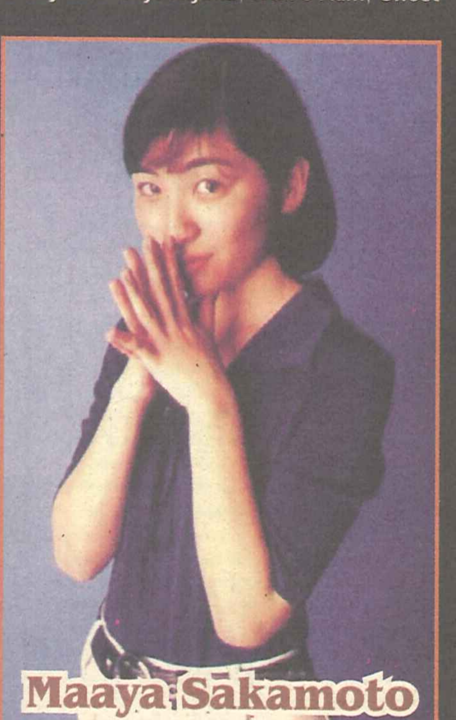
Un anuncio tan arriesgado y a la vez tan original tiene su sentido ya que en Japón el ***MGS*** de **PSX** aunque se vendió bien

(600.000 unidades), paso más o menos desapercibido en comparación con el resto del mundo, donde vendió casi diez millones de unidades.

También ha interpretado canciones para numerosos *animes* y sus dos últimas inclusiones han sido para el *ending* de **Texhnolyze** (donde interpreta una bellísima canción) y el *opening* de ***Shin Hokuto no Ken*** (nueva serie de ***El Puño de la Estrella del Norte***).

Maaya Sakamoto:
Esta chica posee una de las voces más bellas de todo Japón. Ha lanzado al mercado varios discos propios, pero donde verdaderamente destaca es interpretando canciones para *animes* tan importantes y conocidos como ***Card Captor Sakura***, ***Clamp Campus Detectives***, ***Record of Lodoss War TV***, ***Risky Safety***, ***Brain Powerd***, ***Escaflowne***, ***Chikyuu Shoujo Arjuna*** y ***Wolf's Rain***.

Maaya está avalada por la más importante compositora de *anime* de Japón, llamada *Yoko Kanno* y todos sus discos han sido producidos por ella e incluso a intervenido tocando el teclado en casi todos. Esta compositora ha realizado la banda sonora de series tan importantes como **Cowboy Bebop**, ***Macros Plus***, ***Brain Powerd***, ***Escaflowne***, ***Chikyuu Shoujo Arjuna***, ***Wolf's Rain***, ***Ghost in the Shell Stand Alone Complex***, ***GITS SAC 2nd GIG*** y muchísimas más, todas ellas de una calidad excelente.


Maaya Sakamoto



Los discos que posee *Maaya Sakamoto* en Japón son **Nikopachi**, ***Lucy***, **Hotchpotch**, ***Dive*** y ***Grapefruit***, además de numerosos singles e intervenciones como la de este ***Bujingai*** o el *opening* del **Napple Tale** de **Dreamcast**.

Hirokazu Yamadera:
Le pone voz al malo del juego, llamado *Lei Shen Long*. *Hirokazu* es de sobra conocido en Japón por sus trabajos en numerosos *animes* de gran calidad como **Cowboy Bebop** (*Spike Spiegel*), **Ranma 1/2** (*Ryouga Hibiki*), **Evangelion** (*Ryouji Kaji*), ***Ghost in the Shell*** (*Togusa*) tanto en la película como en las dos series de *TV*, **Hakkenden** (*Dosetsu Inuyama*), **Kiki's Delivery Service** (panadero), **Kirby** (*Sheepwolf*), **Pokémon** (*Lugia*), entre otros *animes*.

Sin duda la "voz" de *Hirokazu Yamadera* más importante, la que más fama le dio, es la del insuperable y carismático *Spike Spiegel*.


Hirokazu Yamadera

La personalidad de *Hirokazu*, abierta y desenfadada, hace que en numerosas ocasiones aparezca en programas de televisión y entrevistas. De hecho acompañó al director del juego y a *Gackt* en la rueda de prensa que se ofreció al presentar ***Bujingai***.

Norio Wakamoto:
Este actor de doblaje es uno de los más importantes y veteranos del panorama del *anime* y su voz se considera como una de las más imponentes. De ahí que todos sus personajes tengan una gran personalidad y suelan ser villanos, aunque en el juego le pone voz a *Ou Tian Zai*, el maestro de *Lau*.


Norio Wakamoto



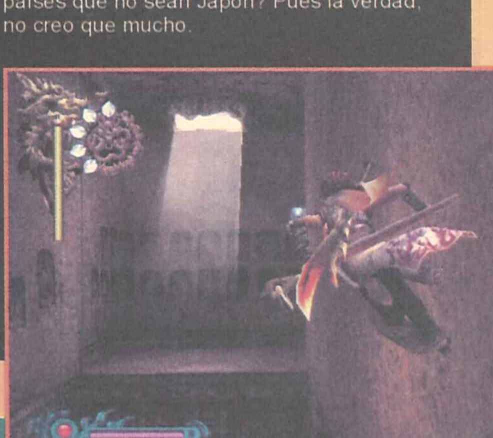


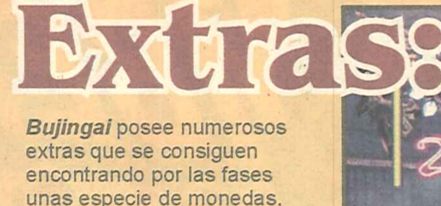


El número de series donde ha puesto voz es incontable, pero quizás las más conocidas son **Appleseed** (*A.J. Sebastian*), **Azumanga Daioh** (padre imaginario de *Chiyo*), **Cowboy Bebop** (*Vicious*), **Dragon Ball Z** (*Cell*), **Wolf's Rain** (búho) y **Cromartie High School** (*Mechazawa Shinichi*). También ha intervenido en videojuegos como es el caso del **Dracula X** (*Dracula*), **Eternal Arcadia** (*Gilder*) o el **Capcom Vs SNK** (*Vega*).

Gracias a esta unión de personas interviniendo en el juego se aseguran una mayor venta, pues tanto la gente interesada por los videojuegos como al *j-pop* o el *anime* se verán atraídos de una manera u otra hacia **Bujingai**. Incluso la historia del juego ha sido creada por *Yousuke Kuroda*, un conocido director de *anime* entre cuyas obras más recientes destacan **Trigun** y **Onegai Teacher!**

La pregunta es... ¿Ésto influirá en algo en paises que no sean Japón? Pues la verdad, no creo que mucho.





Extras:

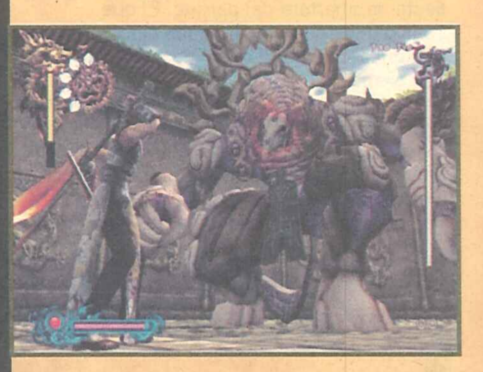


Bujingai posee numerosos extras que se consiguen encontrando por las fases unas especie de monedas, habiendo en total 120 de ellas. Con esto podemos desbloquear un montón de cosas muy interesantes como una ropa nueva para *Lau* (en la que va vestido con un traje real de *Gackt*), las voces de *Lau* y *Zai* para que nos acompañen durante el juego, el "cómo se hizo", vídeos especiales donde se muestra la captura de movimientos de *Gackt* y cómo aprendió a manejar las espadas, entrevistas con *Gackt*, *Maaya*, *Hirokazu* y *Norio*, y los videos mostrados en el ***Tokyo Game Show***.

El "*como se hizo*", entrevistas y demás debería ser algo que todos los juegos importantes debieran tener, que se ve muy normal en las películas en *DVD* pero que por alguna razón en los videojuegos no se suele hacer.

Por suerte ***Bujingai*** sí que tiene numerosos extras y entre todos podemos disfrutar con más de una hora de vídeos.







Conclusión:

Aunque es cierto que en Japón intentan vender ***Bujingai*** por ciertas características ajenas al juego en sí, como la participación en el proyecto de personas conocidas, también es verdad que no se queda sólo en eso y **Red Intertaiment** nos presenta un gran juego de buenos gráficos, excelente jugabilidad y una duración bastante extensa, ya que sus 7 niveles dan mucho de sí por su gran extensión. Si a esto le sumamos el desbloquear todos los extras o jugarlo en los nuevos modos de dificultad que se desbloquean al terminarlo, llegamos a alcanzar un muy buen número de horas de juego.

Bujingai es un gran juego que de seguro en occidente se verá con otros ojos pero que igualmente quitando a cantantes y actores se reconocerá por su gran calidad, espectacularidad y entretenimiento.



A su favor, Hudson ya cuenta con un gran repertorio de títulos protagonizados por la tremenda popularidad y carisma de su sembrador de bombas más fulgurante y conocido del planeta y tras su paso por todos los sistemas, regresa con una ración de detonante diversión, bajo la nueva propuesta "*Bomberman Land 2*" exclusiva para PS2.

La idea no es precisamente nueva, pero promete de entrada llevarnos al límite del entrenimiento con en solo hecho de integrar alocadas y divertidos minijuegos que en medida repercutirán en el desarrollo de una mágica aventura que, nos llevará por un completo paseo en un parque de atracciones. Y es que a través de la sucesión de explosivas pruebas más chorras y llenas de hilarantes muestras de humor de las que el juego presume y que sin





complejos, homenajearemos algunas de los exitosos arcades como *Point Black* (de Namco) o el clásico *Super Pang*. Para poder acceder a las diferentes atracciones se nos exigirán conseguir puntos que códigos que iremos completando en diversos tableros de los que disponemos desde el principio de la fiesta de abertura del parque. El que consigamos completar dichas cifras numéricas, dependerá si las completamos con éxito.

Por suerte el funcionamiento de bomberman sigue siendo el mismo de siempre, manteniendo esa cualidad que todos títulos ha ido necesitando a base de una jugabilidad de reconocida solvencia aprueba de bombas, lo que traduce a *B.L.2* en unos terribles síntomas de adicción. Para entenderlo mejor, la oferta de **Hudson** cobra una nueva dimensión que nos traslada a una inmensa y anarquica compilación de eventos protagonizado por nuestro bombero particular, dándole un toque de frescura y una mayor prolongación de la diversión. Sin pasar por alto el principal modo historia, esta globalización de propuestas albergarán desde el ***Clásico Bomberman*** de toda la vida, retocado con el look más actual y



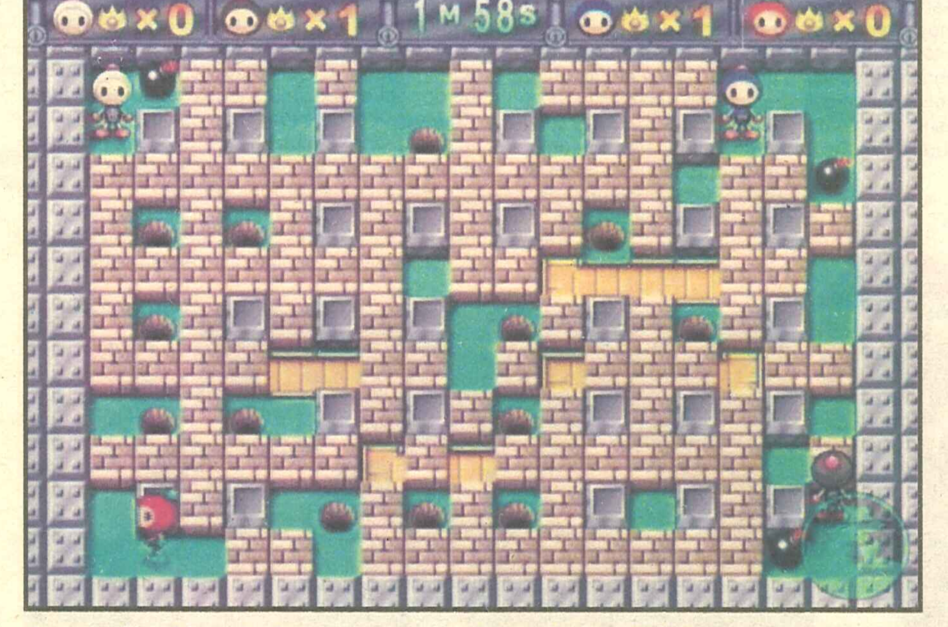
Nuestro bombero no solo ha protagonizado un montón de títulos desmarcados en varios terrenos: *Bomberman Generation, B. Kart, B.Story*, e incluso el reciente *Bomberman Online* (título que *Hudson* ya liberó fracasadamente en Dreamcast) que nos permite la integración de 8 jugadores en red enfrentados en 10 áreas diferentes y la posibilidad de crear nuestros niveles (Create Room) además del virtuoso editor de personajes. También cuenta hasta con su própia serie de animación televisiva *"Bomberman Jetter"*, emitida en el canal *TV-Tokyo.*

donde disfrutaremos en su estado más puro de antológicos combates. pasando incluso por el arcade de conducción ***Bomberman Kart*** que no es más que una serie de niveles aparecidos en el homónimo titulo lanzado hasta hace poco en nuestro país. Hasta sorpresas como un ***Bomberman Dungeon*** que, como buena aventura que se precie nos enmarcaran en combates en tiempo real que rescatan todos los elementos y rasgos de un *Action-RPG* donde tomaremos parte en 6 áreas plagadas de enemigos y final bosses reforzados por las reconocibles ventajas que recogeremos en forma de armas, items y nuevos super Power-ups que realizaremos tras haber acumulado suficiente energía. Pero eso no es todo. Por otro lado, tampoco faltarán los legendarios émulos del ***tradicional Tetris*** con diferentes sistemas de juego y una enorme ***Galeria*** que nos recompensará con una infinidad de extras, composiciones musicales, bocetos y tiras cómicas de los personajes para desactivar.



Aunque esperábamos una mayor revolución visual. Como no podía venir de otra manera, el enguine gráfico 2D, sin muchas pretensiones, seguirá respirando ese aire infantil que ha ido plasmando desde sus orígenes con formas simples y escenarios coloristas que completan el look simpaticón y mondongero de los personajes al más puro estilo retro de la astral Super Famicom dejando después de todo, el claro desperdicio técnico del hardware de la bestia negra de Sony. No obstante y en pocas palabras, es un título que sabe enganchar, ya bien sea en solitario o en el modo multiplayer que sin duda es la mejor opción para batallear liándote a bombazos en compañía de 3 amigote, lo que garantiza siempre disputados piques.

Sin ser la mejor producción aparecida hasta ahora, será la adquisición más completa y variada de cuantas vais a encontrar y que como ha ido siendo habitual en la mayoría de sus lanzamientos, divierte como el que más.



Por encima de cualquier otro aspecto, si algo destaca B.L.2 son en los sencillos puzzles y juegos donde pondrán aprueba nuestras habilidades y reflejos.





Parece ser que tras una larga temporada de títulos mediocres con alguna honrosa excepción, los millones de aficionados a los juegos de lucha en 2 dimensiones pueden empezar a frotarse las manos de emoción.

Tras las últimas noticias que han girado en torno a la placa *Atomiswave* de **Sammy**, un auténtico aluvión de juegos nos espera, desde las soñadas adaptaciones de **SNKPlaymore** a los 128 bits (con ***KOF 2004*** y ***Metal Slug 6*** ya confirmados) hasta el esperadísimo y ultrasecreto ***Sammy Vs Capcom***. El primero de todos que visitará nuestras pantallas *arcades* es el desconocido ***Rumble Fish***, producido por **Sammy** y programado por **DIMPS**, los creadores del ***Dragon Ball Z Budokai 2***. Afortunadamente, en una de esas extrañas fugas de equipos de programación a los que últimamente nos tiene acostumbrado el mundillo, **DIMPS** ha logrado los servicios de buena parte de los creadores de esa joya llamada ***The King Of Fighters´ 98***, por lo que podemos augurar un buen resultado final. De momento, los primeros *beta tests* han sido colocados en los principales centros arcade de Japón, con opiniones de lo más diversas.

Para empezar, paso a comentaros que *Rumble Fish* posee un aspecto técnico bastante innovador y no exento de abundante polémica. El juego se encuentra en alta resolución y los personajes gozan de un acabado impecable, pero la técnica de animación es extraña como ella sola. Al parecer se ha animado de manera independiente cuerpo y extremidades para hacer el sistema más realista, pero el acabado final resulta raro y muchos jugadores se quejan de el aspecto de marionetas que muestran. Asímismo, los personajes tienen los bordes muy acentuados y resaltados para asemejarse a los dibujos animados; por lo que mucha gete pensó en principio que se trataba de un juego poligonal en *cell shading* con jugabilidad 2D al estilo de ***Street Fighter EX*** o ***Fatal Fury Wild Ambition***. Sin embargo, son *sprites* con una gran cantidad de dibujos (hasta 30 *frames* para una simple patada básica). Otro de los detalles novedosos es que los atuendos de los personajes se deterioran durante las peleas, llegando a destrozarse en mitad de un combate. Esto ya sucedía en antiguos juegos como ***Art Of Fighting***, pero sólo cuando terminabamos un combate y como una pose de derrota especial. Sin embargo, en ***Rumble Fish*** esto puede suceder en cualquier momento si sufrimos un combo de los gordos y tendremos que acabar con nuestro rival y los siguientes con 4 harapos encima.
Es un detalle que me ha parecido bastante realista, ya que en todo tipo de juegos estamos acostumbrados a golpear, incendiar, electrificar

o congelar a los rivales y al segundo se levantan totalmente impolutos. Los escenarios mostrados hasta ahora son bastante sosos, predominando los interiores industriales y oscuros (¿donde están esas calles llenas de público?).
En el aspecto jugable, las principales quejas se centran en la escasez de personajes, ya que 9 caracteres a estas alturas de siglo son muy muy pocos. Cierto es que hablamos de una *beta* donde es muy posible que no esté ni el 50% de la plantilla, pero se queda bastante corto. Los sistema de juego son asímismo originales, con 2 barras de potencia: Ataque y Defensa. Si enlazamos golpes al contrario subirá nuestra barra de Ataque y podremos realizar un Supergolpe Ofensivo cuando esté llena. Por el contrario, si nos cubrimos repetidamente sube nuestra barra de defensa y al completarse podremos realizar un super distinto desde la posición de cubiertos, aunque tenemos el inconveniente de que nos pueden realizar *Guard Crush* antes. Por último, con ambos medidores llenos podemos realizar un superataque de esos que roban el 80% de la vida de un plumazo. Los personajes cuentan con un buen repertorio de golpes básicos y especiales, más al estilo de un ***Waku Waku 7*** o un ***Guilty Gear*** que de un ***Street Fighter*** (es decir, 7 u 8 técnicas en vez de 3 o 4); aunque también se destaca que la velocidad es bastante lenta comparada con los juegos antes citados.



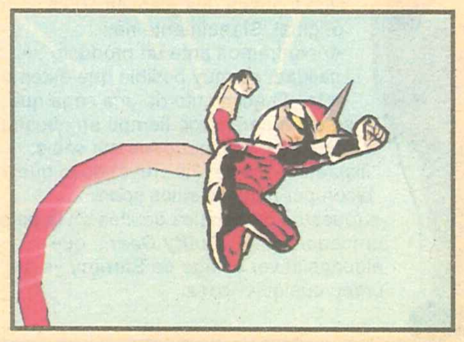
En resumen, las expectativas que levanta ***Rumble Fish*** son altas, como también los recelos de no pocos aficionados a la lucha. Si bien es cierto que presenta una buena cantidad de detalles a pulir, otros representan una bocanada de aire fresco en un género que se estaba estancando peligrosamente. Que de vez en cuando se agradece cargar un juego que no sea continuación de algo y posea una plantilla 100% original. Si realmente nos encontramos ante un producto de calidad, es muy posible que estemos ante el nacimiento de una saga que se extenderá largo tiempo en nuestros monitores. Por cierto, no me seáis flipaetes y os vayáis creyendo lo que dicen por algunos sitios sobre supuestos personajes ocultos en la beta procedentes del ***Guilty Gear***... que algunos al ver el logo de **Sammy** ya se creen cualquier cosa.



Viewtiful Joe

Difícil, frustrante, arduo irritante, complicado y no se que más escribir para decir que la dificultad de este juego es totalmente diabólica, algo que, aunque parezca incoherente, es la mayor virtud de *Viewtiful Joe*, pues altísima es la adicción que genera este espectacular, divertidísimo y cachondo título de Capcom.

Se trata de un título que no podremos dejar de jugar ni un instante, y esto hará que lleguemos a un punto de fusión entre mente y mando de **GC** que posibilitará el que realicemos verdaderas virguerías acrobáticas y formidables combos con nuestro peculiar super héroe: *Joe*.





¿De qué va este alocado juego?

Sólo *Joe* podrá salvar a su novia *Silvia* de las garras de un grupo de villanos pertenecientes al mundo *Cineland*, los cuales quieren usar el *ADN* de la chica para salir al mundo real. Pero gracias a los nuevos super poderes adquiridos por *Joe*, que le han sido entregados por el veterano *Capitán Blue* (un legendario héroe de películas de acción de *serie B* que actualmente está ya algo pasadito de años), podrá realizar esta labor.

Por lo, tanto *Joe* es capaz de ralentizar el tiempo y acelerarlo, actos que incluso incrementan su potencia física aun más y le ayudan a realizar todas sus técnicas más famosas de forma acrobática y espectacular.

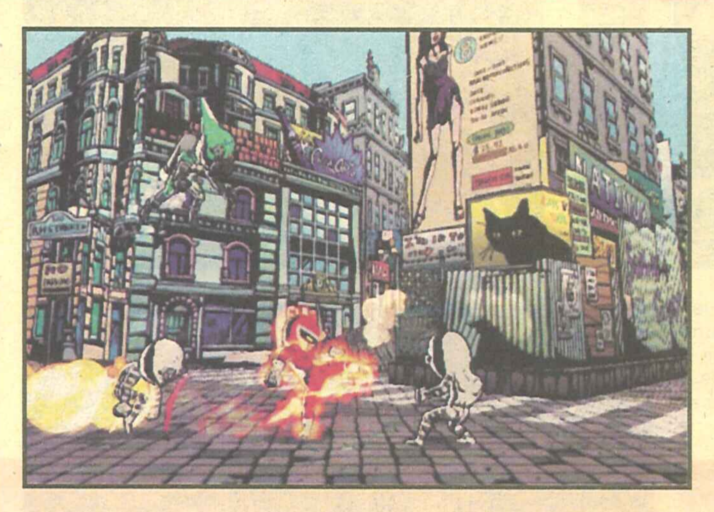
No os creáis que *Joe* es el típico héroe. De hecho, es un antihéroe ya que se mofa de todo y todos, y pone en ridículo gran parte de las características típicas de esta buena gente llamada superhéroes, dándole al personaje ese toque fresco que en general posee todo el juego.

Lo que tenemos que hacer en **Viewtiful Joe** es dar mamporros a diestro y siniestro





Artículo "*Viewtiful Joe*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
e-mail de contacto para *Hotmail Mesenger*: *philanthropy_14180_14112@msn.com*





sin parar. Para eso tenemos a nuestra disposición gran número de ataques diferentes que podemos ir adquiriendo comprándolos a base de puntos *VFX*, y otros tantos con los que ya contamos desde el inicio del juego.

La mayoría de enemigos antes de realizar sus ataques nos indicarán con una pequeña marca en forma de calavera por dónde van a pegar (golpe alto o bajo). Si conseguimos esquivar a tiempo, el contrincante se quedará momentáneamente despistado, momento en el cual podremos darle una buena paliza y literalmente desmontarlo a golpes (son robots).

Cuando el enemigo se encuentra despistado, después de que hayamos esquivado su ataque, también podremos hacer uso de nuestros super poderes de ralentización de tiempo para darle realmente la gran paliza de su vida, pues en dicho estado *Joe* saca su máximo potencial de ataque, que tan sólo se puede superar haciendo el super ataque llamado *Zoom*, que acentúa las posturitas flipadas del protagonista y le hace absolutamente demoledor.

No os creáis que me estoy pasando, es que realmente este chico es bruto con sus adversarios, y si le tenemos manejo al juego podemos realizar combos largísimos capaces de derribar a más de diez enemigos en una misma ralentización, saliendo todos disparados unos contra otros, golpeándose entre sí por los impactos y explotando por todas partes (algo digno de ver).

Lógicamente también podremos acelerar el tiempo; algo que posee mismo efecto que ralentizarlo tanto en forma normal como utilizando el *Zoom*, pero que es obviamente mucho más difícil de llegar a dominar ya que toda la acción se desarrolla realmente rápido. De esta manera la velocidad de los golpes de *Joe* será tal que se prenderá fuego a sí mismo y carbonizará a todos aquellos enemigos que osen acercarse al remolino de puñetazos y patadas.

Ralentizar la acción no sólo sirve directamente para las luchas, también podemos conseguir efectos muy variados como por ejemplo hacer que las aspas de un helicóptero giren muy lentamente, consiguiendo que este caiga al suelo, que las explosiones se hagan mucho más potentes, agrandar los lásers de la *Six Machine* (la aeronave de *Joe*), hacer que simples gotas de agua se conviertan en inmensos gotones, etc.

Por contrario, acelerando la acción también podemos encontrar utilidades semejantes como descontrolar las hélices de los helicópteros convirtiéndolos en verdaderos molinillos volantes, llenar más rápidamente una zona con agua o salir pitando si algo grande, redondo y con



pinchos nos persigue.

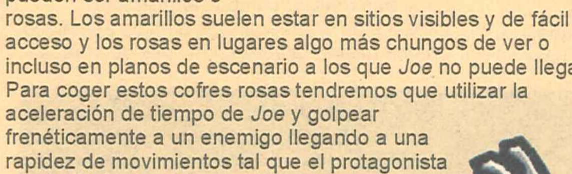
Casi todos los ataques enemigos podremos esquivarlos sin hacer nada. Sí, así como suena, ya que en el momento de ser golpeado *Joe* realizará una de sus posturitas de esquive y el puñetazo, disparo, láser o lo que sea pasará tan sólo rozándole. Lógicamente esto no lo podemos hacer indefinidamente, únicamente cuando tengamos suficiente barra de *VFX* y estemos en cámara lenta.

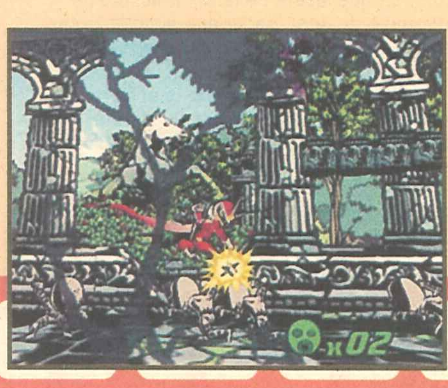
La barra de *VFX* se va gastando cada vez que entramos en modo rápido o lento. La duración de dicha barra está ligada al número de puntos *VFX* que hayamos recogido por el escenario. Cada 50 puntos obtenidos subirá una porción de barra, pudiendo aumentarla 5 veces por fase. Al término de cada nivel la barra volverá al punto de inicio y de nuevo tendremos que ir recolectado puntos *VFX*. Para rellenar esta barra únicamente tendremos que estar unos segundos sin utilizar ningún poder de *Joe*, o si realizamos buenos combos los enemigos soltarán botellas de poder *VFX* que subirán un poco la barra, haciendo así que la tromba de golpes dure aun más.

Cuando utilizamos poderes especiales hay que tener cuidado de no gastar totalmente la barra *VFX* o si no volveremos al estado original de *Joe*, donde no tendremos equipados el traje de superhéroe, momento en el que sólo podremos dar golpes normales y nos quitarán el doble de vida. Tras unos segundos recuperaremos otra vez la indumentaria roja de héroe.

Aparte de los numerosos golpes que podemos realizar, *Joe* posee dos super armas secundarias que se componen de un boomerang - cuchillo que también le sirve de adorno a su casco y de bombas con aspecto de globo de agua cuyas explosiones se pueden potenciar ralentizando la acción. Estas dos armas se gastan pero las podemos comprar en los intermedios de cada capitulo o encontrarlas dispersadas por las fases.

Los diferentes objetos como comida, boomerang, bombas, potenciadores de barra *VFX* y puntos *VFX* los encontraremos casi siempre metidos en unos cofres. Estos cofres pueden ser amarillos o rosas. Los amarillos suelen estar en sitios visibles y de fácil acceso y los rosas en lugares algo más chungos de ver o incluso en planos de escenario a los que *Joe* no puede llegar. Para coger estos cofres rosas tendremos que utilizar la aceleración de tiempo de *Joe* y golpear frenéticamente a un enemigo llegando a una rapidez de movimientos tal que el protagonista se desdobla en varios y estos salen para todas direcciones, golpeando algunos de sus "yo" a los cofres que se encuentran en otros planos del escenario.







JUGABILIDAD

Como ya he dicho antes, este juego es muy pero que muy difícil. Muy poca gente será capaz de pasárselo y una gran mayoría se quedarán en la sexta fase (*Los 5 magníficos*) sin poder pasarsela aunque lo intente una y otra vez (el jefe final es... no tengo palabras). Si analizamos este punto nos damos cuenta de que es un grave problema, pues limita muchísimo el número de usuarios que puedan desfrutar de este juego a tan sólo los más experimentados en juegos de acción y similares, e incluso así nos darán ganas más de un par de veces de coger el mando y tirarlo por la ventana.

Es por esto que **Capcom** lanzó en Japón el ***Viewtiful Joe Revival***, versión idéntica en casi todo y que incluye el modo *Sweet*, un modo de dificultad que al parecer es accesible para todo el mundo. Como era de esperar, esta versión no saldrá de Japón. A todo esto tendremos que sumarle unas fases realmente extensas, algo en teoría bueno pero que a la vez dificulta aun más el juego ya que tan sólo podremos grabar una vez en mitad de la fase.



Gracias a alguna mente brillante del equipo de programación, podemos continuar todas las veces que queramos desde los enemigos de final de fase. Sin esto el juego sería totalmente imposible.

Quiero dejar claro que aunque ***Viewtiful Joe*** sea dificilísimo, engancha una barbaridad y es realmente bueno, proporcionando una jugabilidad pocas veces vista en juegos actuales, grandísimas dosis de diversión y mostrando que aun hoy se pueden crear juegos muy originales.

La jugabilidad en general es muy alta, aunque al principio es algo difícil, acostumbrase a los controles ya que tenemos que pulsar muchos botones, muy rápidamente y todo a la vez. Pero al par de horas de juego si somos mañosos tendremos un perfecto control y podremos hacer con *Joe* lo que nos de la gana, consiguiendo verdaderas gozadas visuales.

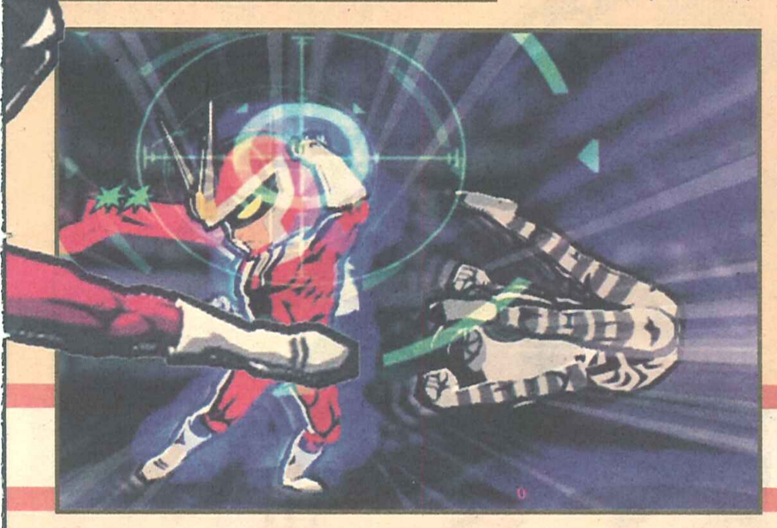
Para facilitar un poco las cosas el juego realizará automáticamente los *zooms* de cámara pertinentes (no confundir con el super ataque *Zoom*) que nos proporcionarán la visión optima en cada momento. Por ejemplo, si hay muchos enemigos en pantalla el *zoom* se abre, pero si estamos luchando contra uno y lo tenemos cerca, el *zoom* se centra en los dos personajes.

Por su parte, los movimientos cumplen sobradamente y poseen una gran suavidad. Además, su número es muy elevado si sumamos todos los que puede realizar *Joe* más todos los de los enemigos (que son abundantes y variados).





El número de fases asciende a siete, y como ya he dicho son bastante extensas por lo que de promedio la primera vez que juguemos tardaremos unas 15 horas en terminarlo. Si a esto le sumamos el pasárnoslo en modos de dificultad más endiablados que se desbloquearán cada vez que nos pasemos el juego, o manejar a los tres personajes ocultos, las horas de juego se disparan indefinidamente (pasarnos el *Modo Ultra V* con *Silvia* nos puede llevar toda una vida...).





Gráficos

En este juego podemos ver una de las mejores utilizaciones del famoso efecto *cel-shading* ya que se ha conseguido un aspecto *anime* en la totalidad del juego.

Aparte de esto, han sabido mezclar muy bien el entorno *2D* con los personajes en *3D* y su fusionado es perfecto, dandole un tono muy cómico a la ambientación.

Aunque todo lo que no se mueve este realizado en 2D, los fondos poseen gran cantidad de planos de movimientos que los hacen muy dinámicos, incluso viendo giros de cámara y numerosos *zooms*.

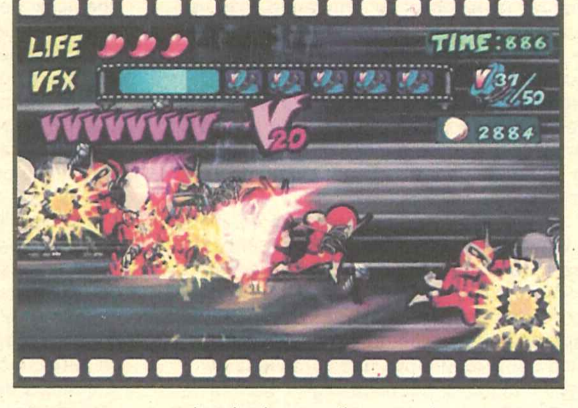
La programación de este juego es bastante difícil ya que coordinar todos los elementos del juego para que podamos acelerarlos o ralentizarlos cuando queramos y pasar de un estado a otro tan rápidamente es bastante chungo, pues no cambia únicamente la velocidad de la acción, si no que los golpes, movimientos y características básicas de *Joe* y sus enemigos cambian por completo. Cuadrar todo esto es realmente difícil y **Capcom** en este juego lo ha logrado totalmente.

Cada nivel es totalmente diferente a los demás en todo lo que se refiere a la ambientación y todos ellos están repletos de cientos de detalles, la mayoría de ellos bastante graciosos y faltos prácticamente de cualquier repetición de estructura y contenido, es decir que pocas veces se ven repeticiones en los escenarios.

También los personajes están cargados de muchísimos detalles como el cambio de ropa de todos los enemigos según la fase en que estemos (en mar de marineros, en el espacio con traje espacial...) y otras cosas más graciosas, como que los enemigos débiles se pongan a temblar ante un buen *Zoom* de *Joe*, sabiendo los pobres la manta de trompazos que se les viene encima.

Músicas, efectos y voces

Todas las músicas del juego son buenísimas, muy marchosas y pegadizas. Es destacable que en casi todos los niveles se utilicen elementos ambientes para potenciar aun más las melodías, como por ejemplo sirenas de coches o alarmas de auto destrucción.



El todo de todas las músicas es roquero, algo que debía ser así por el tipo de juego en el que las escuchamos, es decir, acción pura (aunque algunas como la del enemigo final poseen otro tono bastante apocalíptico).

Los efectos en general cumplen muy bien y muchos de ellos como el de las explosiones y golpes poseen gran contundencia pero no molestan, algo que sería horrible ya que estamos pegando mamporros sin parar.

Las voces son geniales, sobretodo las de *Joe* que tienen un tono que mezcla la chulería con pasar de todo y un tanto de estupidez. El resto de voces son igualmente buenas y otras son muy graciosas (como los chillidos que dan los enemigos más débiles).

Como punto negativo, decir que las voces no se han doblado al español, aunque no importa de mucho ya que las conversaciones son escasas y todos los textos están perfectamente traducidos al castellano.



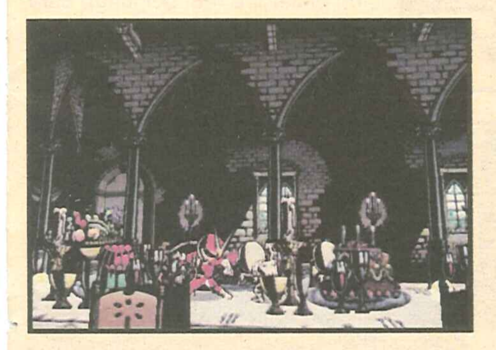
SECRETOS

Si nos pasamos el juego en el modo de dificultad "*Adulto*" (normal) desbloquearemos el "*Modo V*" (dificilísimo). Si logramos terminar el juego en *Modo V* desbloquearemos el "*Modo Ultra V*" (infierno).

En el *Modo V* los enemigos serán más abundantes y desde la primera fase aparecerá todo el elenco de villanos más algunos nuevos como una ranas bomba. En este modo los enemigos nos quitarán el doble de vida (lo cuál no es poco), así que tendremos que andar con mucho ojo.

En el *Modo Ultra V* aparecerán aun más enemigos y nos quitarán el cuádruple de vida (!!!), por lo que de un simple golpe y aunque tengamos toda la vida podremos morir. Esto quiere decir que un golpe cuando *Joe* pierde su traje es muerte segura. Pero lo más gracioso de este modo es que no veremos los indicadores de golpe de los enemigos, algo muy simpático para el enfrentamiento contra Leo, el enemigo final de la sexta fase. Si os lográis pasar estos modos de dificultad, aparte de demostrar que sos verdaderas maquinas, obtendréis a estos personajes ocultos: *Silvia* (*Modo Adulto*), *Alastor* (*Modo V*) y *Capitán Blue* (*Modo Ultra V*).

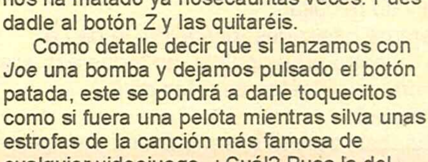
Cada uno de estos personajes tiene sus propias características de lucha, aunque más o menos son iguales. Por ejemplo *Silvia* corre mucho más que el resto, pero le quitan el doble de vida (*Modo Ultra V* con *Silvia* = imposibilidad del universo). *Alastor* tiene que cargar su super traje manualmente aunque tiene ataques eficaces de lejos y el *Capitán Blue* posee los mejores ataques del juego, aunque no tiene doble salto y no ven los indicadores de golpe de los enemigos en ninguna de las dificultades del juego. Lo bueno de esta modalidad de personajes ocultos es que todos poseen su propio modo historia al igual que *Joe*, algo que no se ve en casi ningún juego que posea personajes ocultos. Tan sólo decir que la voces de los personajes en los modos historia ocultos están entremezcladas, con lo que en realidad no se puede entender nada de lo que dicen, pero por lo menos sabemos quién habla en cada momento (aunque los textos sí se entienden perfectamente). Un buen truco para poder poner voces en momentos en los que no tienen grabaciones de los actores de doblaje.



Para conseguir el *Modo Super* tendremos que conseguir en cada uno de los siete episodios *ranking V*. Si logramos esta más que difícil tarea podremos empezar una partida nueva con barra de *VFX* infinita (pulsando el botón *Z* al elegir personaje), con lo que seremos prácticamente invencibles.

Este truco funciona únicamente con el personaje que hayamos conseguido *ranking V*, así que si queremos tener barra *VFX* con los demás personajes nos tendremos que pasar el juego en *ranking V* con todos.

¿A que en algunos momentos las conversaciones se hacen pesadas? Sobretodo cuando es la décima vez que la estamos viendo porque el feje nos ha matado ya nosecauntas veces. Pues dadle al botón *Z* y las quitaréis.



Como detalle decir que si lanzamos con *Joe* una bomba y dejamos pulsado el botón patada, este se pondrá a darle toquecitos como si fuera una pelota mientras silva unas estrofas de la canción más famosa de cualquier videojuego. ¿Cuál? Pues la del ***Mario Bros***. Si lo hacemos en el aire escucharemos otra estrofa diferente del mismo juego.

CONCLUSIÓN

Estamos ante el mejor juego de **Game Cube** de otra compañía que no sea **Nintendo**, es decir que si **Nintendo** no hubiera hecho ningún juego estaríamos ante el mejor, e incluso supera a muchos de los lanzamientos para esta consola de la compañía responsable del **Mario Bros**. Su extrema dificultad echará para atrás a muchos jugadores, pero los que se propongan ganarle al juego y demostrar que pueden con todo lo que se les eche, descubrirán una verdadera obra de arte, muy adictiva, divertidísima, de muy buenos gráficos y repleta de horas y horas de juego ininterrumpido.





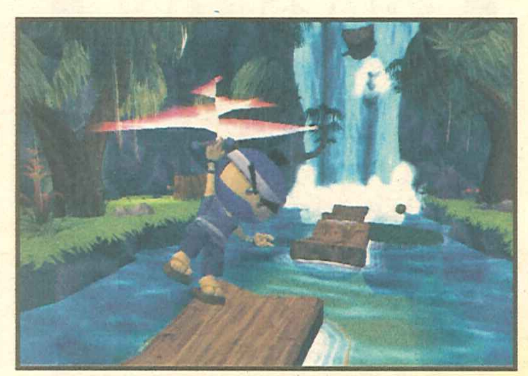
Érase un ninja a una cabeza pegado.

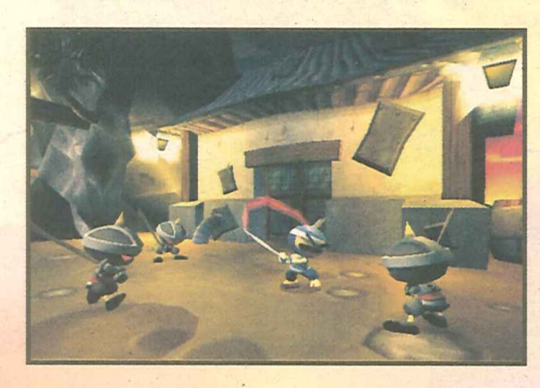


Los ninjas están de moda. Después de títulos como *Tenchu*, *Shinobi*, *Kunoichi*, *Bujingai* y *Naruto* llega ahora para todas las plataformas y de la mano de la magnífica Namco "*I-ninja*" un juego que le da un nuevo enfoque a eso del *ninjitsu*.

Sus habilidades de lucha y su peculiar manera de pasar desapercibido, le dan a *Ninja*, nuestro protagonista, un toque especial a la hora de respetar las artes de la invisibilidad.

Ruidoso, agresivo, sanguinario, arrogante, despiadado, enano y cabezón, son algunas de las cualidades de la personalidad de nuestro pequeño y encabronado *Ninja*, quien por un traspiés de la vida se ve obligado a ir acompañado a todas partes con el espíritu de su *sensei*, al que no presta la menor atención.





GRÁFICOS

El diseño de los personajes es lo más destacable gráficamente del juego, ya está bien del típico ninja vacilón, todo alto y recio, de eso nada ¡Vivan las cabezas enormes y el estilo *superdeformed*! El acabado del protagonista es muy bueno, pero parece como si después de haber hecho a *Ninja* les faltasen ganas y acabaron por dejar unos secundarios un poco mal parados, con una falta de gracia considerable.



Los enemigos son también un poco flojillos, ya que posee pocos tipos distintos de contrincantes pequeños, pues lo único en lo que se van diferenciando son en sus armas y utensilios de matar.

La animación de los personajes y los movimientos en el tiempo real del juego está muy conseguida. Verdaderamente pienso que si tuviésemos esa cabeza unida

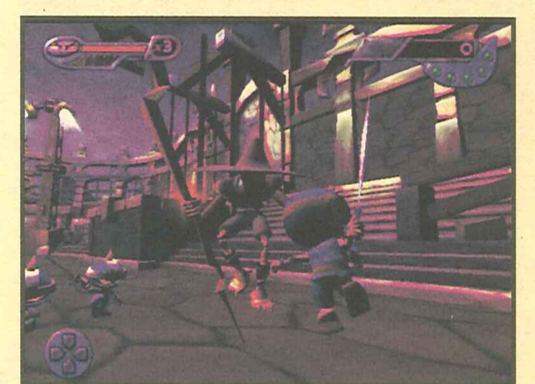




a un cuerpo tan pequeño, la única forma posible de realizar tales movimientos sería a la manera de *Ninja*. Pero no sólo tiene una buena animación a tiempo real, si no que además posee unas buenas introducciones de fín de nivel en frecuencia de vídeo, que nos muestran a los personajes en un entorno mucho más detallado y mejor animado que el que nos proporciona el motor gráfico del juego.



Los escenarios son grandes y muy bonitos, sobre todo en las fases exteriores, con cantidad de detalles a destruir que siempre vienen bien para descargar la adrenalina de *Ninja*, y llenos de lugares ocultos en los cuales se puede explorar para encontrar los diversos *items* que nos ayudarán en el desarrollo de la aventura. Aunque a veces te sientes un poco pequeño en algunos lugares de los escenarios que, no se por qué, parecen como arrasados por un incendio (¿Tanto costaba poner unos arbolitos y un par de flores en la hierba?).



APARTADO SONORO

Las voces son lo mejor, sobre todo las de *Ninja* y *Sensei*, aunque debo aclarar que yo os hablo del doblaje inglés, y el juego nos llegará a España totalmente doblado al castellano (no se cuál será la calidad del doblaje español, sólo os puedo decir que el inglés es sublime).

Ninja es un arrogante compulsivo y no está un momento callado, siempre tiene en la boca alguna de sus súper frases como "*La espada esta fría ¿eh?*" o "*¡Siente mi acero!*" que podréis oír en medio de cualquier pelea, eso sin contar los gritos geniales que da cuando utiliza cualquiera de sus técnicas especiales de *ninjitsu* (*¡¡¡NINJA REVIVEEEE!!!*). Los dobladores de este juego se merecen un monumento, no hay una voz que le vaya más a la personalidad de ese endiablado cabezón. ¡Un diez para ellos!

En la música no es que se hayan matado precisamente. Siempre encontramos la misma canción en todas las fases, pero con el ritmo cambiado para adaptarla a la situación que se nos plantee (ya os podéis imaginar). Eso sí, la dichosa cancioncita se mete en la cabeza que da gusto...

JUGABILIDAD

El control es muy facilón y está bien depurado, lo que hace que dé la impresión de que incluso un niño se lo podría acabar. Pero mucho me temo que no es así. No es que se trate de un juego muy difícil, pero si quieres ver el auténtico final y conseguir el 100% del juego te las verás un poco apuradas.

Ninja tiene un amplio abanico de movimientos que aprovecha para afilar las fases, desde los movimientos y combos de su *katana* hasta las habilidades físicas como, correr por las paredes, lanzar *shurikens*, balancearse con su cadena ninja o planear con la *katana,* que cuando menos es curioso. Un sin fin de movimientos para una cosa tan pequeña de personaje, los cuales además no son nada difíciles de controlar (algo que se agradece), no como en otros juegos que pretenden hacer que el personaje tenga tantas habilidades que, cuando aprendes una nueva, ya no recuerdas cómo se hacían las anteriores. Este problema lo olvidarás cuando juegues con este gran ***I-Ninja***.

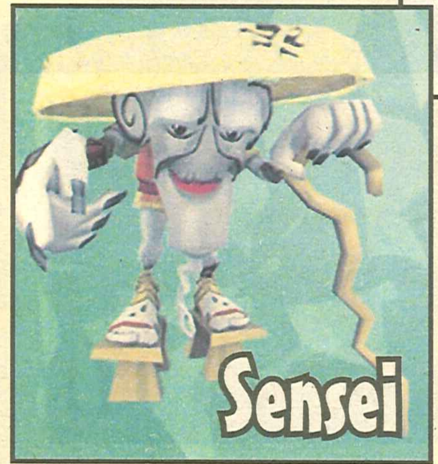




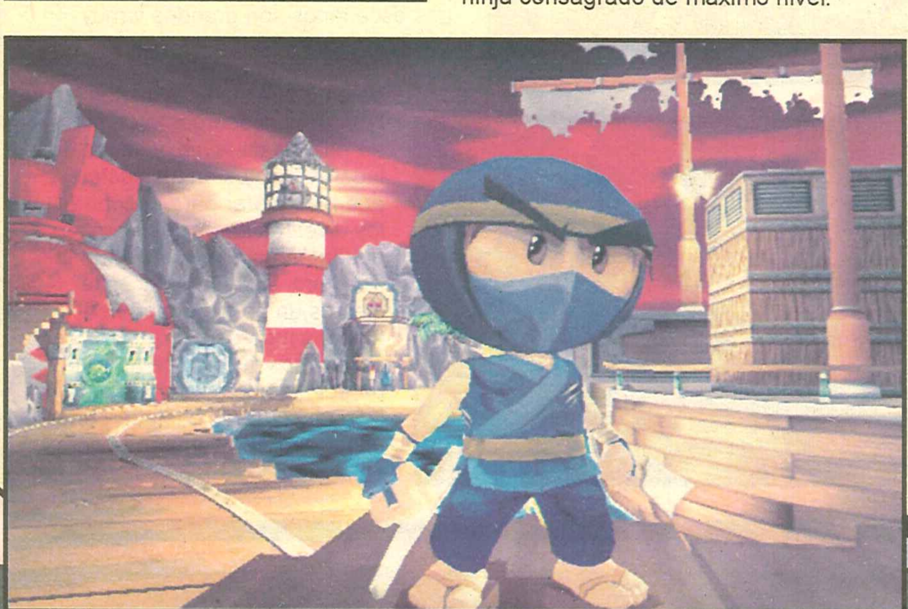
PERSONAJES

Protagonistas

Ninja: Este pequeñajo, ahí donde lo veis, no es nada amistoso. No imagináis cómo se las gasta el chaval a la hora de liarse a rebanar pescuezos. Es el típico personaje del que nunca deberíamos tomar ejemplo, puesto que es grosero, arrogante, irascible, sanguinario… amén de que no es muy disciplinado a la hora de seguir los consejos de su *sensei* para terminar su entrenamiento como ninja.



Sensei: Un personaje al que se le toma cariño. Aunque *Ninja* le trate tan mal, está un poco senil y de vez en cuando dice alguna que otra incoherencia, pero es un buen *sensei* e incluso después de haber muerto su fantasma sigue a *Ninja* para que éste termine con éxito su entrenamiento y se convierta así en un ninja consagrado de máximo nivel.



Aliados

Yang: Es el ninja guardián de *Robot Beach*. Está un poco chiflado, pero es un buen inventor. De hecho es el creador de *Tekayama*, el robot gigante que protegía la zona de los invasores.

Aria: Es la encantadora guardiana de la *Bomb Bay*. No se sabe mucho de ella, sólo que muestra una especial predilección por los ninjas pequeñitos y cabezones. No miro a nadie...

Twikki: El aferrado guardián defensor de *Jungle Falls*, siempre dispuesto a echar una mano cuando se trata de desafiar al ejército de *O'Dor*. También es un maestro del camuflaje que permanece oculto en las sombras de la jungla al acecho de buenas peleas.







Zarola: Valiente protectora de la zona de *Mountain Gorge*. Como si de una guerrera amazona se tratase, *Zarola* defiende su zona y presta una gran ayuda a *Ninja* explicándole para qué sirven las piedras de teletransporte, que menudo zoquete está hecho el pobre...

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego no es ni muy largo ni muy corto, pues si te aburres puedes volver a las fases anteriores para conseguir completar amuletos. La variedad de fases hacen que este titulo de **Namco** se convierta en un carnaval de actividades. Desde niveles en los que tendrás que andar sobre un barril lleno de pólvora hasta pilotar un auténtico *mecha* a lo **Mazinger-Z**, harán que no te despegues de la consola en un buen rato.

No es un juego de plataformas del montón. Desde mi punto de vista es digno de jugar, pues aunque copia algunos elementos de otros títulos (como por ejemplo los raíles para deslizar, igual que los de ***Sonic Adventure***), tiene muchas cosas que lo hacen único, como la pelea entre robots gigantes o fases extra en las que tendrás que rodar dentro de una bola al más puro estilo ***Monkey Ball***. La variedad de actividades posibles hacen de este un juego muy entretenido y una pieza imprescindible para los más plataformeros y amantes de las historias de "ninjas".

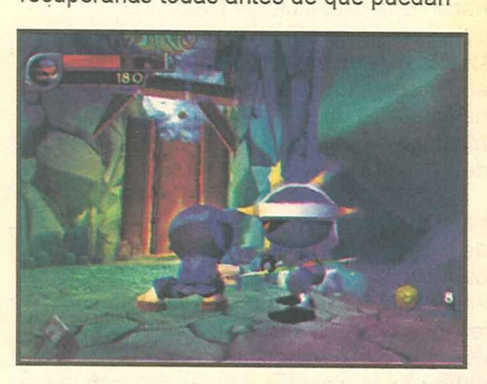


HISTORIA

Todo empieza cuando *Ninja*, en un heroico gesto para salvar a su *sensei*, comete el grave error de coger en sus manos una misteriosa piedra mágica que le posee con tal fuerza que se vuelve loco y empieza a dar katanazos de un lado para otro totalmente descontrolado, con tan mala suerte que en uno de sus gestos mata sin querer a *Sensei*, el cual se convierte en un fantasma con una misión pendiente en el mundo real: conseguir por todos los medios que su indisciplinado alumno termine el entrenamiento de *ninja*. En este momento comienza el auténtico reto de *Ninja*, pues *O'Dor* (el malo de la historia) sabe muy bien cómo utilizar el poder que ocultan las piedras mágicas y nuestro "*proyecto de ninja*" deberá atravesar cinco mundos distintos con sus respectivas fases para conseguir recuperarlas todas antes de que puedan caer en manos del malvado.

A simple vista puede parecer una historia un tanto básica, pero se disfruta como la que más, pues se irá desarrollando a través de las geniales *intros* a tiempo real (y con frecuencia de vídeo) que nos mantendrán con las ganas de saber qué será lo próximo que haga el chalado de *Ninja* cuando coja la siguiente piedra mágica, o cual será el nuevo proverbio-estúpido del chocheante *sensei*.







CONCLUSIÓN

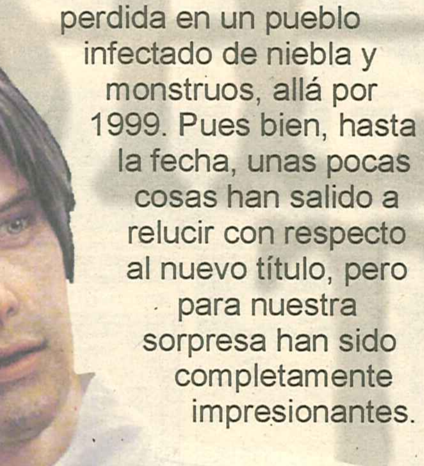
No cuenta con un apartado gráfico muy destacable salvo por el diseño de los personajes, pero en este caso es lo de menos, ***I-Ninja*** es un juego que reúne muchas cualidades por las cuales debería ser una compra a tener en cuenta. Se trata de un juego que no deja lugar al aburrimiento debido a que posee una gran cualidad, y es que no todos los días salen al mercado títulos con tal variedad de actividades y desafíos como el que **Namco** nos brinda en este plataformas.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos
en color para su movil
envia WAP66 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
DECORA TU MOVIL A TU IMAGEN
cine, coches, viajes, animales, deportes...
36170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
36155 35546 36213 36329 36326 35427 36103 35230 36337
36523 I LOVE YOU 36903 36448 35365 45007 2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar 36518 36215 35935 REVOLUCION 37026 35542
45037 1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo 36927 36164 35568 45015 3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar 36303 35221 35955 36036
35332 35439 37208 36244 35559 36912 36635 35819 37025
36224 36634 36283 36305 34598 36469 36325 36335 36483 36628
VIDEOJUEGOS
envia + un espacio al
PJ40 + cód. 7494
Novedad BeyonceCalendar 147903
CALL OF DUTY
CALLOFDUTY cod CALL
DANGEROUS ROADS cod 147394
DEEP PATROL cod 147395
DRAGON & DRACULA cod 147396
FARMER JONES cod 147397
LO+PEDIDO
111561 Betris
111564 Chess
107159 b-man
110266 Space Pinball
111584 Mobiball
111582 M-Football
ITALIAN Italian Job
XMEN X-Men 2
TOP Top Gun
MovieClips NOVEDAD
envia VIDLET6 +el codigo del clip al 7494
PEQUEÑAS PELIS EN TU MOVIL!!!
147492 147536
bromas
144100 144095 144153 144132
144098 144101 144143 147519
144097 144094 147487 144138
logos tonos
envia LT10 + cód prod + marca movil al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia LT10 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
09022 26000 24072 02026
02373 02100 09106 12034
01027 18043 06360 21031
CONSÍGUELOS CON 1 SMS
EJ: LT10 59412 MOTOROLA
59812 Buleria David Bisbal
54407 Tengo Queco
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
51075 Gladiator cine
53369 Dos gardenias Latin lovers
55011 Himno de España Himnos
68002 Cant del Barca himno
68014 Hala Madrid himno
54391 Son de amores Andy y Lucas
62039 Rasca y pica tv
51027 Mission impossible cine
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
55024 Himno de la Legion Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
51021 La Pantera rosa cine
54388 La madre de Jose El canto del loco
59608 8 mile Eminem
72107 Braveheart DJ Sakin
51003 El bueno el feo y el malo cine
55022 Els segadors Himno
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
68030 Centenario Real Madrid Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
51036 Titanic cine
59792 Hey ya Outkast
54353 Papi Chulo El chombo
53362 Giulia Dj Lasha
53205 Samba adagio Safri duo
62007 El equipo A tv
50009 La internacional tradicional
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
68004 Athletic de Bilbao himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
53237 Universe Chasis
59706 Get busy Sean Paul
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
60024 The final countdown Europe
54413 En tu ventana Andy y lucas
53240 Lethal industry DJ Tiesto
60004 Highway to hell Acdc
68001 Atletico de Madrid himno
59749 Baby boy Beyonce feat S. Paul
LO+PEDIDOS
54272 Danza del fuego Mago de Oz
57005 Tarzan Grito
59168 No woman no cry Bob marley
59626 In Da Club 50 Cent
60570 Bring to life Evanescence
62005 Coche fantastico 2 tv
62023 Simpsons tv
62027 Fraggle rock tv
62073 Shin Chan Tv
54274 Hasta que el... Mago de Oz
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
55025 Partido Popular Himno
51005 El Exorcista cine
51087 Terminator cine
tonos polifonicos
suenan como musica real
envía TONOS3 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS3 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
LO + PEDIDO
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80093 EQUADOR SASH
80096 PULP FICTION FILM
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80406 TAKE ON ME A-HA
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83835 STAR WARS INTRO
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
84253 I'M LOVIN IT JUSTIN TIMBERLAKE
84251 ME, MYSELF AND I BEYONCE
84267 BULERIA DAVID BISBAL
84090 TENGO QUECO
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80025 THE SIMPSONS THEME
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
84068 DU HAST RAMMSTEIN
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
80044 ROCKY FILM
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80143 LA PANTERA ROSA THEME
80108 BENNY HILL THEME
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
80125 MORTAL KOMBAT FILM
84067 EL EXORCISTA CINE
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80056 INSOMNIA FAITHLESS
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE PREZIOSO
80062 IN THE END LINKIN PARK
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA

SILENT HILL 4 THE ROOM

No era ningún secreto que los creadores de tan mítica saga se habían puesto manos a la obra para sacar una nueva entrega de la Saga de terror por excelencia, la cuarta desde sus inicios en *Playstation* con un *Harry Mason* destrozado en busca de su única hija perdida en un pueblo infectado de niebla y monstruos, allá por 1999. Pues bien, hasta la fecha, unas pocas cosas han salido a relucir con respecto al nuevo título, pero para nuestra sorpresa han sido completamente impresionantes.





De principio contamos con un diseño de personajes excelente. Si bien fueron *Harry Manson*, *James Sunderland* y *Heather* los llamados por *Silent Hill* en las anteriores entregas, en esta tomaremos el control de *Henry Townshend*. Nuestro personaje comenzará preso en su propio apartamento, que ha sido encantado y del que no podrá salir debido a las gruesas cadenas que cierran su paso a la calle (dicho apartamente NO está situado en *Silent Hill*, sino en un pueblo cercano). En el tercer día de presidio, *Henry* encuentra un "agujero" en el cuarto de baño que le lleva a un mundo de pesadilla. El planteamiento del juego es el siguiente: llegas a través del agujero a un lugar diferente cada vez, llevas a cabo una misión y vuelves a la habitación, para pasar un corto periodo de tiempo descansando y volver a entrar en él. Las estancias en La Habitación serán realmente importantes, pues será ahí donde empieces a darte cuenta de qué es lo que está sucediendo, recibiendo pequeños trozos de información en cada viaje. Los viajes a través del sumidero serán en ocasiones a *Silent Hill*, pero no siempre al pueblo, como se dio a conocer en una reciente entrevista al productor, compositor de la saga, *Akira Yamaoka*. Junto a *Henry* aparecerán una enigmática chica cuyo



rostro me recuerda bastante a *Heather* que al parecer saldrá muy mal parada, como hemos podido ver en el último video donde nos la encontramos con el ojo vendado y diversas heridas por toda la cara, un hombre de pelo largo que no sabremos si será amigo o enemigo pero que en dicho vídeo sale con la cara teñida de sangre, y un pequeño niño realmente mono cuya importancia en la historia es también desconocida. No se han dado aún los nombres de ninguno de ellos ni su papel en el juego. Además, en el video también pueden verse otros personajes adicionales que podrían o no ser

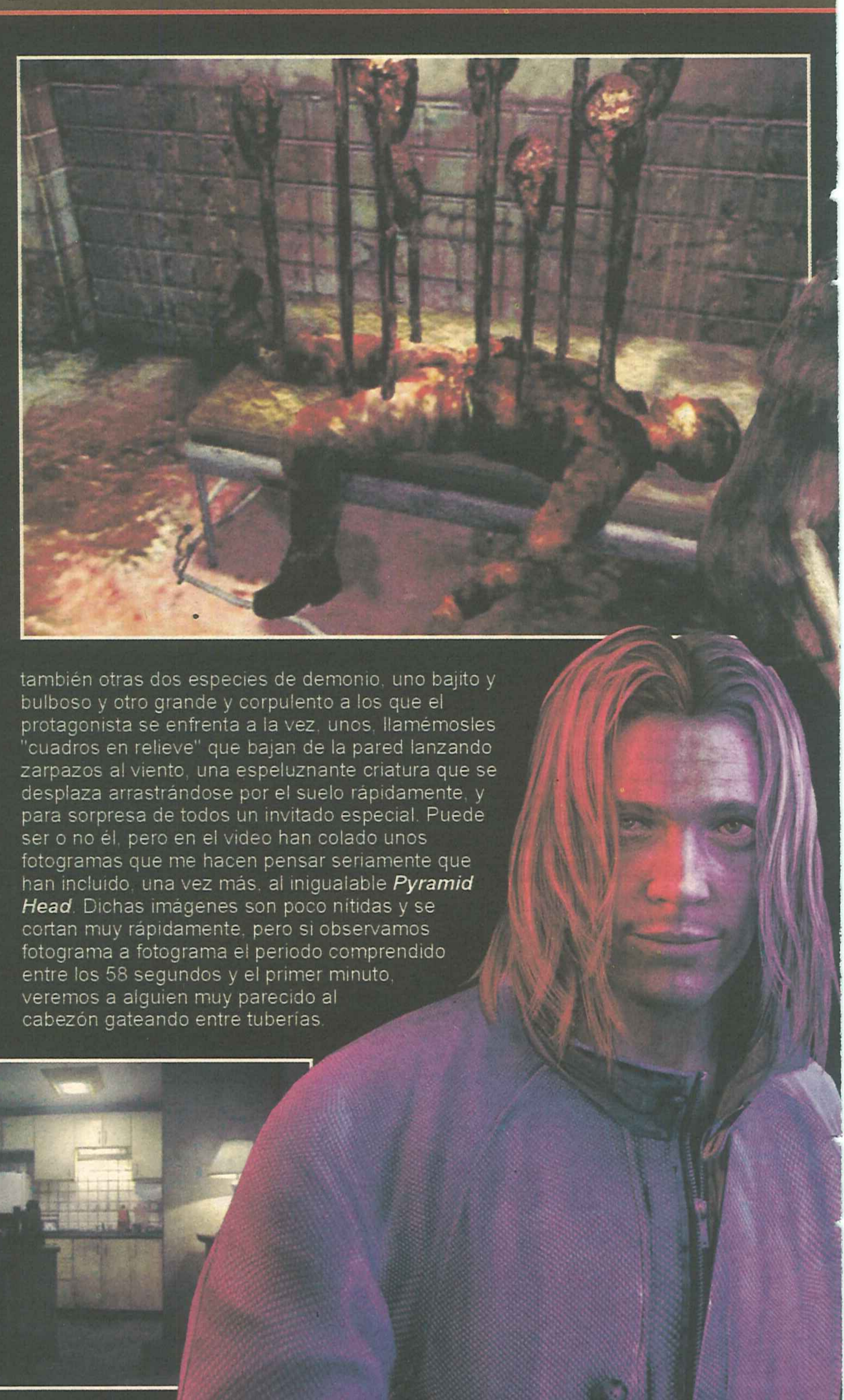
import antes en el desarrollo, pero que también incluyo como curiosidad y son los siguientes: alguien con una camiseta verde que aparece fumando dándole la espalda a *Henry*, una mujer con pintas de pitonisa que sale hablando y no tiene ningún parecido con la otra chica, un hombre con máscara de cuero subido a una silla de ruedas, un hombre alto con gabardina que sólo veremos si

Artículo por Torke, the Master of Puppets (*torke@megamultimedia.com*)

ECIAL TERROR ESPECIAL TERROR

prestamos mucha atención la escena en la que *Henry* observa anonadado una construcción hecha con una circunferencia central y muchas orbitas con pinchos girando a su alrededor, y una especie de doctor (del cual hablaré más tarde). Por otro lado, conocemos algo de los monstruos que aparecerán en el juego, y ahí si que voy a pararme un poco a describiroslos.

La primera imagen que tenemos de los nuevos engendros de *Silent Hill* es la de una especie de "pájaro" peludo, con dos enormes manazas en las que se apoya y dos caras de bebes llorosos mirando cada una a un lado. Tengo que decir que la primera vez que la vi me entraron escalofríos sólo de pensar qué demonios sería ese bicho, pero una vez visto en movimiento en el vídeo puedo además confirmar que es completamente pesadillesca, y que al parecer saldrán con bastante frecuencia pues pueden verse hasta tres juntos (por no decir que chilla como una perra). Por otro lado podemos ver que por primera vez en la historia de la saga aparecen entes que parecen ser Fantasmas, se desplazan levitando a cierta altura del suelo y aparecen de la nada o salen del suelo para perseguirnos. Además nos encontramos con algo parecido a Zombies, lentos y deformes, vestidos con ropa de calle o *batas de hospital* (señalo este último comentario como importante para una teoría que expondré más tarde). También pueden verse en el video a los ya típicos "perros" persiguiendo a nuestro protagonista, aunque no tendrán el aspecto de ningún monstruo de la saga anterior pues se confirmó que todos los enemigos serían nuevos. Por lo que podemos averiguar en las imágenes, hay también otras dos especies de demonio, uno bajito y bulboso y otro grande y corpulento a los que el protagonista se enfrenta a la vez, unos, llamémosles "cuadros en relieve" que bajan de la pared lanzando zarpazos al viento, una espeluznante criatura que se desplaza arrastrándose por el suelo rápidamente, y para sorpresa de todos un invitado especial. Puede ser o no él, pero en el video han colado unos fotogramas que me hacen pensar seriamente que han incluido, una vez más, al inigualable ***Pyramid Head***. Dichas imágenes son poco nítidas y se cortan muy rápidamente, pero si observamos fotograma a fotograma el periodo comprendido entre los 58 segundos y el primer minuto, veremos a alguien muy parecido al cabezón gateando entre tuberías.



Esta información discreparía de la ya comentada por parte de *Yamaoka*, que comentó que todas las criaturas eran nuevas, aunque también podría tratarse de una forma de salir del apuro. Es extraño tanto que el reportero le preguntase si aparecerían criaturas de las anteriores secuelas (cosa que nunca ha pasado en los otros *Silent Hill* y de ahí que me de la impresión de no haber sido el único en darme cuenta de esos fotogramas) como la escueta respuesta de *Yamaoka* (*"todas las criaturas serán nuevas"*). Habrá que esperar para verlo.

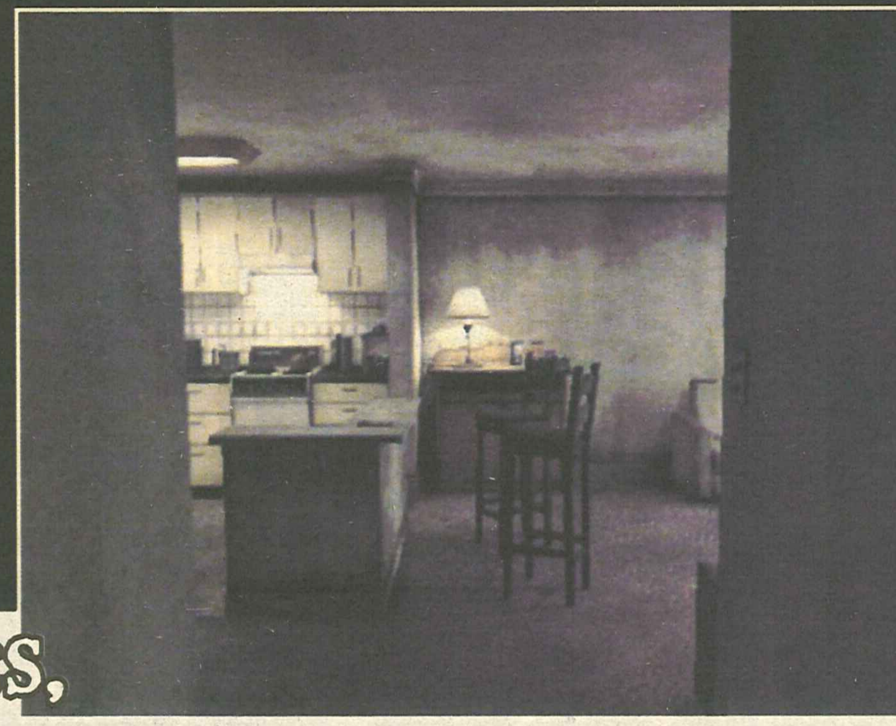


Bien, pues tenemos unos personajes realmente enigmáticos y unos monstruos de pesadilla inmersos en un guión no menos desequilibrado. ¿Qué más podemos contar del juego? Según el creador, este será el Silent Hill más oscuro de toda la saga (sí, yo también me pregunté cómo podría lograrse eso), en algunas partes tendremos que usar la vista en primera persona y no llevaremos con nosotros la ya mítica radio que nos avisaba con estática cuando había monstruos cerca, aunque podremos encontrar una similar en el apartamento con la misma función. En el video veremos una escena en la que un monstruo ha entrado en la habitación en la que empezamos... ¿es para esto lo que servirá la radio? ¿Por qué hay monstruos en el lugar donde se supone no debe haberlos?. En cuanto a situaciones, podemos encontrarnos desde un terrorífico bosque, las calles de una ciudad, el interior de un edificio derruido y una vez más la estación de tren, hasta el ya tópico Hospital, que intuyo que en esta parte tendrá aun más protagonismo. También se ha hablado de un nuevo sistema de lucha, donde mantendremos el botón pulsado para definir la fuerza con la que se dará el golpe, según palabras del propio editor "*de esta manera será mucho más divertido*". Y no cabe duda de que lo será, pues a juzgar por lo visto nuestro protagonista propinará unos golpes impresionantes que mandarán al otro lado de la pantalla a los seres más débiles y dejará clavados





en el suelo a otros tantos. El motor gráfico que utilizará, desmintiendo los rumores que indicaban que sería el del *Metal Gear 2*, será el usado en el *silent Hill 3* mejorado para la ocasión. Además contaremos con tres niveles de dificultad del juego y de los puzzles, y varios finales. Con respecto a la duración, se dice que superará a la del tercer juego (lo que tampoco era muy difícil de conseguir). Ahora bien, en la entrevista se sacó el tema de si el protagonista se vería psicológicamente alterado por los monstruos o situaciones del juego, tales como enloquecer o sentir miedo, y *Yamaoka* le contestó que no podía hablar de ello hasta el E3... Interesante. Además, la banda sonora, al menos la que podemos escuchar en el trailer, es realmente preciosa y me recuerda a la del grupo *Enya*.



Rumores, especulaciones, fakes...

Como ya he dicho antes, el primer *fake* que surgió acerca del juego se basaba en el motor gráfico del juego, el cual decían sería el mismo que el usado en el *Metal Gear 2*. Dicho bulo ha sido completamente desmentido ya que usará el motor del *Silent Hill 3*

Hace unas semanas se puso de venta en eBay (la página web más importante sobre subastas en toda la red) la siguiente camiseta, al parecer promocional del *Konami Gamer's Day* de San Francisco. Aunque a primera vista no parece ser más que una sencilla camiseta, llegó la puja al precio de 109$. Sin embargo, lo más importante de todo esto no es en si la camiseta, sino el dibujo que podemos ver en ella, en el que aparece *James* (de *Silent Hill 2*) saliendo de la pared a la que está pegado por unos hilos. Se llegó a comentar que el verdadero final de la segunda entrega era el *In the Water*, por lo que no sería de extrañar ver a dicho personaje muerto en esta entrega. Por otro lado, *Yamaoka* explicó que, aunque el nuevo personaje que manejamos no ha salido en ninguna de las anteriores entregas, SI habrá un momento en el juego en el que habrá conexión con personajes de los otros juegos. Fake o realidad, la veracidad de esta camiseta aun no ha sido desmentida (Gracias a *Dessloch* por esta información)

Si nos fijamos bien, en toda la información ofrecida hasta ahora sobre *Silent Hill 4* ha



aparecido explicita o implicitamente el Hospital. No hay tanda de imágenes donde no se nos muestre una silla de ruedas, camillas, pasillos de sanatorio. Y un personaje que a muchos les habrá pasado un poco inadvertido o carente de importancia es el del doctor que aparece con un escalpelo operando (o masacrando) una víctima en una camilla. Pues bien, en otra de las escenas del video, en el minuto 1:03, se ve como un cuerpo con vida cae al suelo, y el susodicho doctor llega tranquilamente para recogerlo. Si tenemos además en cuenta que una de las primeras imágenes ofrecidas enseñaba a una especie de zombie vestido con una especie de pijama de hospital, he llegado a la conclusión de que quizás dicho Doctor sea quien cree los humanizados zombies que vemos y no sean más que personas lobotomizadas o algo similarmente retorcido, pues es muy extraño que después de tres juegos sin caer en el tópico de los muertos vivientes se hayan quedado sin ideas los señores de Konami. Quien sabe si no tendremos que enfrentarnos directamente contra las personas del pueblo en alguna parte de la aventura. Otra teoría es que los monstruos sean en realidad personas a las que nosotros vemos como engendros, y que poco a poco en el transcurso de la historia vayamos viendolos cada vez más como lo que son realmente (basándome en las teorías que corren sobre *Silent hIll 2* y *3*), pero aun es muy pronto para montarme películas...

La fecha de salida aproximada será del próximo Otoño en Estados Unidos... aunque al parecer, al igual que pasó con la tercera parte, en Europa saldrá antes que en ningún otro sitio. De ser así, ¿podríamos estar disfrutandolo en España este Verano? Seguiremos informando...

I'm your Lover, I'm Your ZerO, I'm the Face in your Dreams of Glass...

Torke, Master of Puppets
torke@megamultimedia.com

Nunca antes las persecuciones crisparon tanto tus nervios.



Una de las aventuras más originales llegaron de la mano de Human (Ascii) a nuestro mercado. Clock Tower, la exclusiva y terrorífica secuela de su primera entrega en cartucho para Super Famicom, fue de las mejores experiencias que pudimos disfrutar en Psx/Psone gracias a la magnifica escenificación del miedo y el pánico más traumatizante e indescriptible.

Si recordáis, este Thriller de terror persecutorio retomaba el guión un año después del caso Clock Tower, bajo la piel de Jennifer (aunque pudimos controlar a varios personajes para disfrutar de diversas situaciones, desde puntos de vista diferentes) la única superviviente (junto a un niño de apenas 10 años) que intentó rehacer su vida tras la pesadilla vivida en el castillo de los Barrow. Los amargos recuerdos y pesadillas golpeaban contantemente la cabeza de Jennifer preguntándose una y otra vez si el perturbado gemelo seguía vivo. Siguiera o no, los mismos crímenes que Bobby ejecutó, levantaron sus cimientos para volver azotar al País y desembocar una vez más a Jennifer y expedición en un nuevo y lóbrego paseo por escenarios y parajes hasta el viejo castillo de los Barrow.

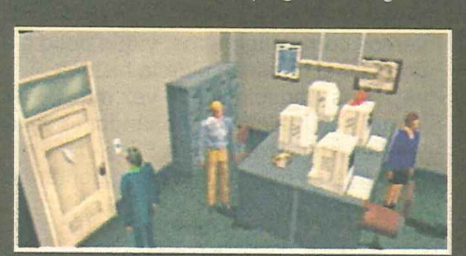
Dentro de una trama cohesiva y progresista, no pudimos evitar cuestionarnos todas nuestras convicciones, cada vez que estabamos más cerca de los múltiples finales que acaecían en la aventura. ¿Quién era el asesino? Que no quepa la menor duda de que sospechamos hasta del gato...y es que con un control apropiado de las aventuras gráficas, a golpe de ratón o periférico en mano, Human optó por una forma más sutil de aterrorizarnos, dejando de lado la convencional rutina de parar, sacar rifle y coser a tiros al zombie o enemigo. Si no que la cruda realidad que acarició al desarrollo del programa obligó a los protagonistas a correr indefensos y perseguidos por un psicópata de unas cualidades mentales totalmente desequilibradas.

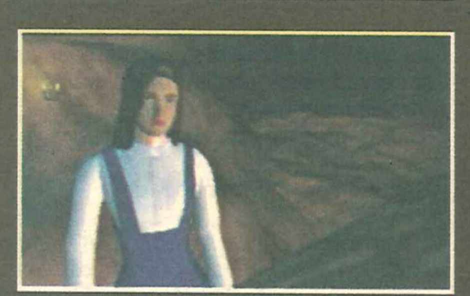
La rapidez a la hora de escapar en busca de un lugar para ocultarnos o un objeto para deshacernos temporalmente de scissorman evitando así hacernos el harakiri, fueron las claves de éxito de esta compañia, dentro de una ambientación y atmósfera de lujo. Gritos desgarradores y el sonido de puertas y de las imponentes tijeras, lacrados en una correcta realización técnica y audiovisual tangible a nuestros mayores miedos. Con esta expectativas, se pudo pedir más.

Como horror-Game de culto "*Clock Tower Firt Fear*" es el remake del juego de **Super Famicom** y volvió a relatarnos el nacimiento de unos gemelos en Noruega y la sucesión de los asesinatos de una expedición en la que iba Jennifer, la prota del juego, acontecidos en la mansión de los Barrow. Años después, Bobby, uno de los perturbados gemelos ha crecido y va ha dedicarse a traer el terror al País, blandiendo unas enormes tijeras.

Esta versión para ***Psx*** gozó de un renovado apartado sonoro y fiel apartado gráfico (conservando cada detalle del original) administrada con nuevas secuencias inéditas en la antigua versión, y apariciones del inconcebible scissorman.









SILENT HILL 4
THE ROOM

FOR ALL OUR TYPEFANS...

...FOREVER TOGETHER



Gametype
ゲームタイプ
Revista de Videojuegos Japoneses

Dos caras diferentes para hacer frente al mal.

CLOCK TOWER 2
Ghost Head

C.T2.G.H. para Psone, fue una grata sorpresa que todos los seguidores de esta saga recibieron aunque el carismático scissorman fuese sustituido por una nueva hornada de seres venideros de un mundo de pesadilla.

En el primer capitulo la protagonista *Alyssa* (Midoshima Yu) llega a casa de sus abuelos, los cuales estaban siendo aterrorizados por una muñeca asesina.
Mientras en el segundo escenario se narraba en un hospital con zombies verdes que te perseguían sin cesar. Pero fue en nuestra ultima andadura donde nos llevaron por las estancias de un macabro laboratorio para vérnoslas con el verdadero enemigo del juego, "el fantasma de la máscara". Unas clásicas historias de misterio, crimenes y fenómenos paranormales donde la carga terrorífica volvió a recaer en la ambientación y en los sustos de nuestros perseguidores. Este no fue el único cambio significativo del programa. *Alyssa* escondía la personalidad de *"Sho"*, un ser cruel y despiadado que surgía al ser atacada y al no disponer un ítem místico llamado *Mikoshima*. Esta doble personalidad permitía además a *Yu* atacar a su enemigo e incluso acceder a lugares antes inaccesibles a ella. Su desarrollo siguió siendo la de un juego convencional muy marcada por los productos de PC, y aunque pareció descuidar su faceta técnica, un plano seudo-3D, el ambiente de nervios a flor de piel que nos emprendió **Human**, nos hizo caer en la comparación de filmes que pudieron pasar perfectamente como derivados de este género, *Screem, The Wood*... pero lo que *Clock Tower: G.H.* no cambió de su predecesor fue el seguir conservando el espíritu macabro que le catalogaba como un título para adultos y desde luego sin cortarse un pelo a la hora de mostrar imágenes violentas y un abuso en sangre, aliñadas en muertes totalmente imprecisas y explícitas. 13 finales diferentes y un sin fin de pistas alargaron la vida del juego de **Human** y aún no pudiendo disfrutarlo en nuestro país, si que pudimos hacerlo al menos con una versión Americana C.T. *"Strungle Within"*, convirtiéndose en oscuro objeto de colecionismo y ganando el reconocimiento de los jugadores mas ávidos de sangre.









ESPECIAL TERROR

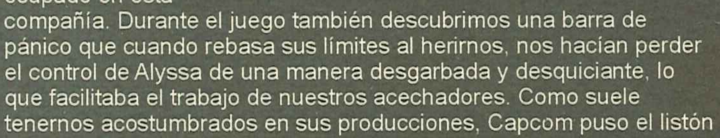
CIAL TERROR ESPECIAL TERROR



La historia se vuelve a repetir y los artífices de *Biohazard zero* (*Capcom/Studio 3*) retomaron la formula de sus predecesores, brutales asesinatos, apariciones espectrales y psicópatas sin alma tras nuestros talones, bajo el estilismo propio de sus *susvival horror*, sin duda el punto más fuerte del programa (gráficos innovadores y una agobiante ambientación a la altura de los grandes del género) que hizo las delicias de sus seguidores.

En **clock tower 3** asumiamos el papel de la inocencia y desvalida protagonista *Alyssa Hamiltón*, una adolescente dotada de poderes que debía luchar como han venido haciendo durante generaciones sus antepasados contra seis asesinos en serie que no dudaran en perseguirnos implacablemente sin descanso (seres incomprendidos dotados de características propias a la hora de arrebatar vidas) y localizados en diferentes épocas de la ciudad de Londres, los cuales visitará por medio de vórtices temporales que un misterioso hombre de negro la hizo arrastrar, una vez descubre que su madre había desaparecido en su casa al recibir una carta de ella. Las novedades no solo despuntaron por un renobadisimo motor 3D que dejo relucir los buenos atributos que han ocupado en esta compañía. Durante el juego también descubrimos una barra de pánico que cuando rebasa sus límites al herirnos, nos hacían perder el control de Alyssa de una manera desgarbada y desquiciante, lo que facilitaba el trabajo de nuestros acechadores. Como suele tenernos acostumbrados en sus producciones, Capcom puso el listón

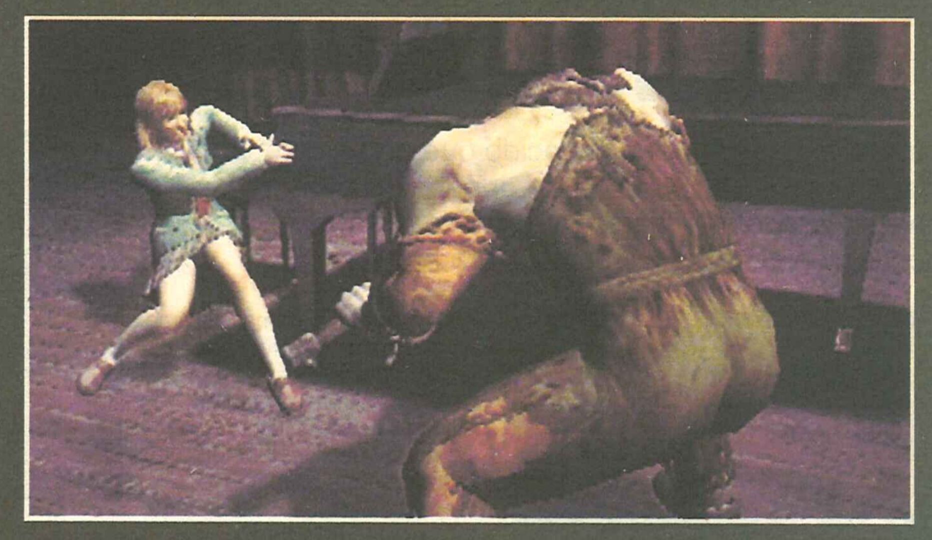






Continúa la saga de culto de terror y supervivencia que multiplica tus pesadillas por seis.





bien alto con increíbles secuencias de video dirigidas por el propio director del proyecto Kinji Fukusaku, de las que estaban exentas de censura y muy cruciales para entender lo que pasaba en cada una de las espeluznates historias (que disfrutamos además en nuestro idioma) que contenía Clock Tower 3. Los componentes que emplearon en el susodicho título se centraron básicamente en la tensión e inquietud dejando la acción en un segundo margen que, aportaron al usuario, azotes indeseables de estado de ansiedad y agobio, nada aconsejables para la salud. Pero realmente la dificultad en nuestra labor residía en la liberación de almas atormentadas (basados en entregar un objeto preciado a su ser querido o algunos esenciales para resolver enigmas y acceder así a nuevas zonas antes vedadas) y en la destrucción de nuestros perturbados perseguidores. Por suerte nuestra heroína era una chica con recursos, capaz de seguir sus instintos de supervivencia (únicamente localizando un arma primordial, podíamos erradicarlos en los enfrentamientos finales) donde solo las habilidades en topar con objetos útiles para defendernos temporalmente (entre ellos el suministrarnos de agua bendita), el salir por pies en polvorosa o dar con un escondrijo acondicionado para pasar desapercibidos, fueron nuestros mejores aliados para salir con vida de esta terrorífica aventura que Capcom en su día preparó para satisfacer a los fans del género y a los adeptos de la saga de Human, con el destino de aportarnos una experiencia más "agradables" y totalmente diferente de lo que suelen ofrecer los títulos que salen sin cesar en el mercado.





La pesadilla se encuentra en el frio y oscuro espacio de...

Phase Paradox

Otro de los juegos poco conocido que podía compartir esta sección es el juego de terror espacial de Sony "Phase Paradox", el segundo capitulo del mítico shooting galactico "Philosoma" para la vieja PSX.



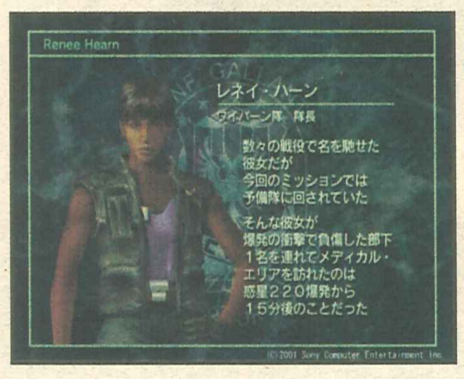


Takahiro Matsushima, maximo responsable del producto, nos embarcó en una enervada aventura donde el capitán Nicola Michau (piloto del Strega Fighter) estaba en ruta para reunirse con la base espacial Gallant. Pero cuando el planeta 220 explota misteriosamente el carguero espacial es severamente dañado y en medio de todo este tinglado, una forma de vida desconocida aborda la nave, con inhóspitas intenciones. Por desgracia quedamos atrapados en el buque espacial y nos encontramos con miembros de la tripulación que han sido abducidospor la desconocida forma de vida.

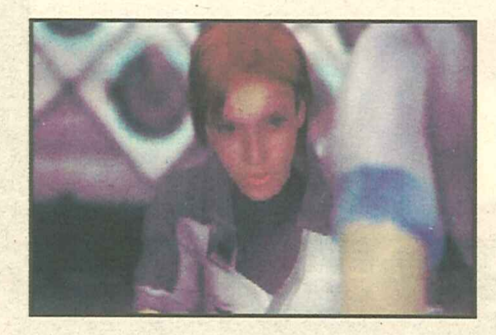




Al comienzo del juego nos daban opción de escoger entre 3 personajes diferentes, Jude Sutclifle (teniente del equipo de mantenimiento y daños de la nave), Renee Hearn (el capitán del Wyver Force) y la cientifica de laboratorio Aila Hoeybraaten y dependiendo de la elección, comenzábamos en áreas diferentes, durante diversos periodos de tiempo. El sistema de juego es bastante simple y

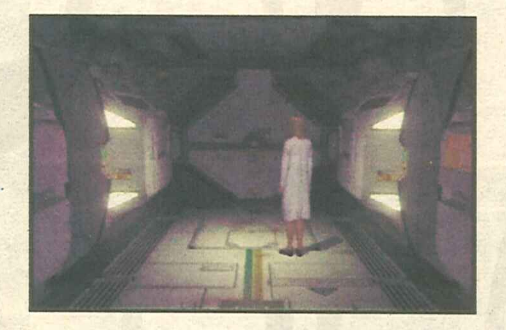




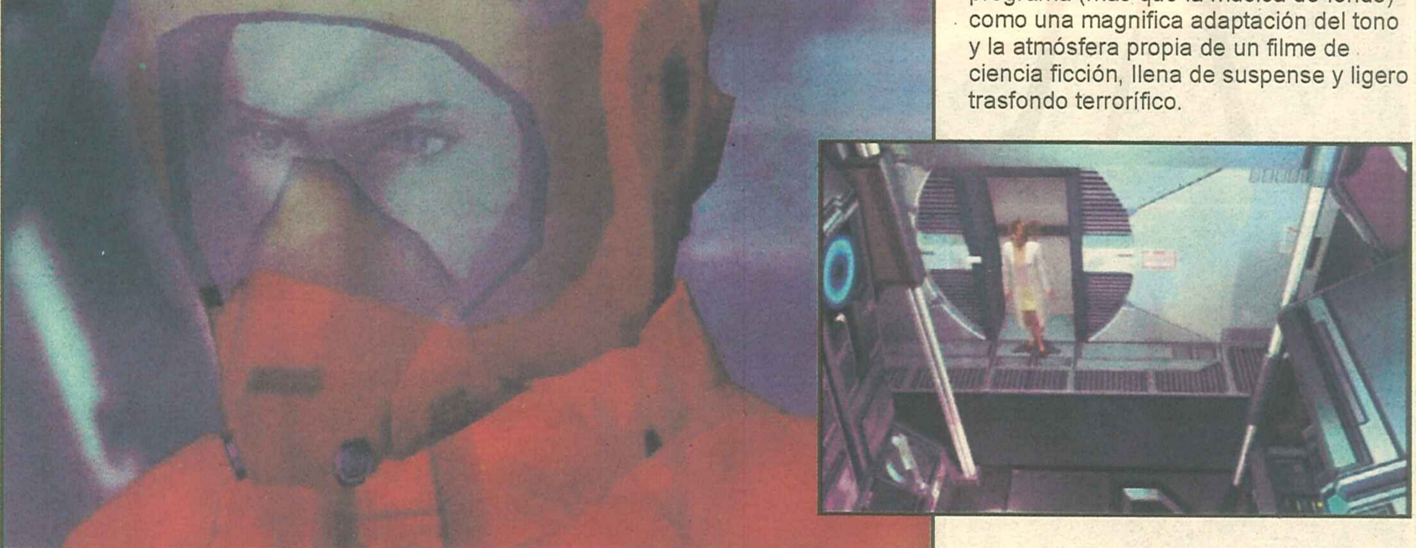




en su casi totalidad estaba amenizado por escenas de vídeo renderizadas en tiempo real de una excelente calidad. Por otro lado el atípico y cuestionable desarrollo de la acción se apoyaba exclusivamente en multitud de situaciones y peligros donde debías escoger entre una o dos elecciones (pulsando los botones, circulo y X) y aunque algunas de las escenas te obligaran a estar sometido bajo un tiempo límite, la mayoría de ellas pausaban el juego hasta no haber realizado progresivamente tu decisión, lo que no evitaba que el juego se hiciera lento y exasperante ya que la elección equivocada garantizaba casi siempre perder la partida que, para colmo no teníamos oportunidad alguna de saltar las escenas, una vez reiniciabamos la partida. El atractivo engine gráfico al más puro estilo Resident puso el broche final con diseños prerrenderizados y personajes totalmente en 3D en el que sé ve transmitida las realistas y fluidas animaciones y la expresividad facial sin olvidar antes que Phase Paradox tampoco se quedó atrás en cuanto a la ambientación y efectos de sonido se refiere respectivamente que tamizaron al programa (más que la música de fondo) como una magnifica adaptación del tono y la atmósfera propia de un filme de ciencia ficción, llena de suspense y ligero trasfondo terrorífico.



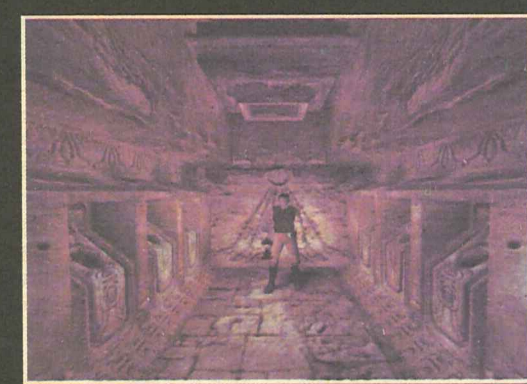




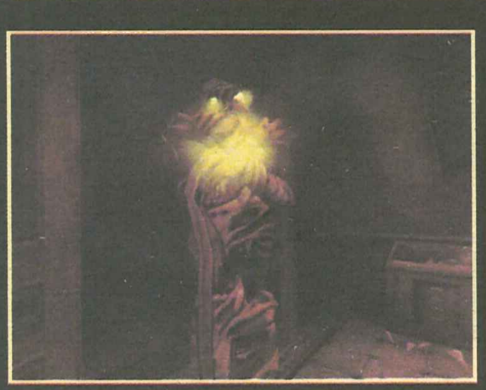
The Curse
The Eye Of Isis

No es "*La sombra de la Momia*" pero Asylum Entertaiment nos obsequió con un survival horror en tercera persona para los formatos *PS2*, *Xbox* y *PC*, ambientados en la Londres Victoriana del siglo XIX.

Aunque poco tiene que ver con la denominación de la saga Resident, redefine el concepto de las maldiciones y quimeras egipcias de manera ostentosa. El guión nos cuenta el misterioso robo del Ojo de Isis (Diosa de la religión Egipcia), una antigua estatua egipcia que ha desaparecido del museo Británico. Dicen que entorno a ella hay vinculada una maldición que ha despertado a una orbe salvaje y descontrolado de momias, esfinges vivientes y zombies poseídos por este poder para vengar su profanación. Darien Dane, un joven ingeniero y su compañera Victoria Sutton tendrán que recuperarla para devolverla al lugar donde ha descansado durante siglos y así aplacar la maldición. Una ambientación tenebrosa, seres sobrenaturales y dos personajes controlables, familiarizados con un sistema de acción donde tendremos que manejar diferentes armas de la época y encarar insolubles enigmas para avanzar por el museo Ingles y las catacumbas de las ruinas y pirámides de Egipto. Llegar a buen puerto en esta aventura 3D de acción y suspense de corte totalmente clásico, será todo una experiencia.









Articulo "*The Curse: The Eye Of Isis*" por Los Pakos

THE X FILES
Resist or Serve

La verdad está en tu consola.

Tras el mucho ajetreo de novedades que van apareciendo incesantes por los andurriales del género, expediente x, una de las teleseries que más han marcado historia en nuestro país tampoco se escapan de una adaptación del género de horror para PS2, bajo la tutela de vivendi universal (black ops).

La aventura será radicalmente distinta a la que vivimos a Psone. Y que nos os quepa la menor duda que una de las razones de su éxito se centran en el enfoque realista de nuestros agentes preferidos Mulder y Scully de la que pondrán el grito en el cielo, y la reproducción de todos los guiños y giros de investigación que utilizaban en la prestigiada serie incluyendo banda sonora y las voces originales de los consagrados actores David Duchovny y Gillian Anderson, de la que excepcionalmente se han beneficiado.

Para rematar la faena, el argumento promete estar estructurado en tres capítulos sacados de la propia serie de su creador Chris Carter, viajando a través del pueblo de Red Falls en una afanada búsqueda por vincular asesinatos sin resolver, hasta el típico intento de invasión alienígena. Además para no suscitar críticas, vivendi se lo ha estudiado bien a la hora de llenar al jugador, ya bien sea por su fiel ambientación o dependiendo de la lección de ambos personajes los cuales se inclinará más a la acción o a la investigación, lo que se presenta bastante prometedor.





Artículo "*X-files: Resist or Serve*" por Los Pakos

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Los años pasan y se notan pero en este género no podíamos olvidar a una de las secuelas más desempolvadas que resucitaron el espíritu de una clásica saga. **Alone in the Dark 4-*The New Nightmare*-** para los sistemas Psx, D.C, PS2 e incluso una versión para G. B. Color siguió siendo una buena experiencia donde pudimos disfrutar controlando a Garby y Aline Cedra (dos historias paralelas) en una peligrosa aventura en la tenebrosa *Shadow Island* para desentrañar en ella insólitos sucesos. Aunque el programa de **Infogrames** no llegaba a oprimir como lo conseguía Silent Hill, si que logró deslumbrar por su increíble ambientación fantasmagórica, conseguida gracias al exigente tratamiento de luces y sombres en tiempo real, poco vistas hasta ahora en un videojuego del género y que impresionantemente cambiaban según las diversas transformaciones de la luz que reflejaba todo los escenarios.

ALINE CEDRAC
27 Jahre alt.

Ethnologie-Professorin
an der Boston University.

Besonderheit:
Vater unbekannt.

Spieler auswahlen



Articulo "*Alone in the Dark 4*" por Los Pakos

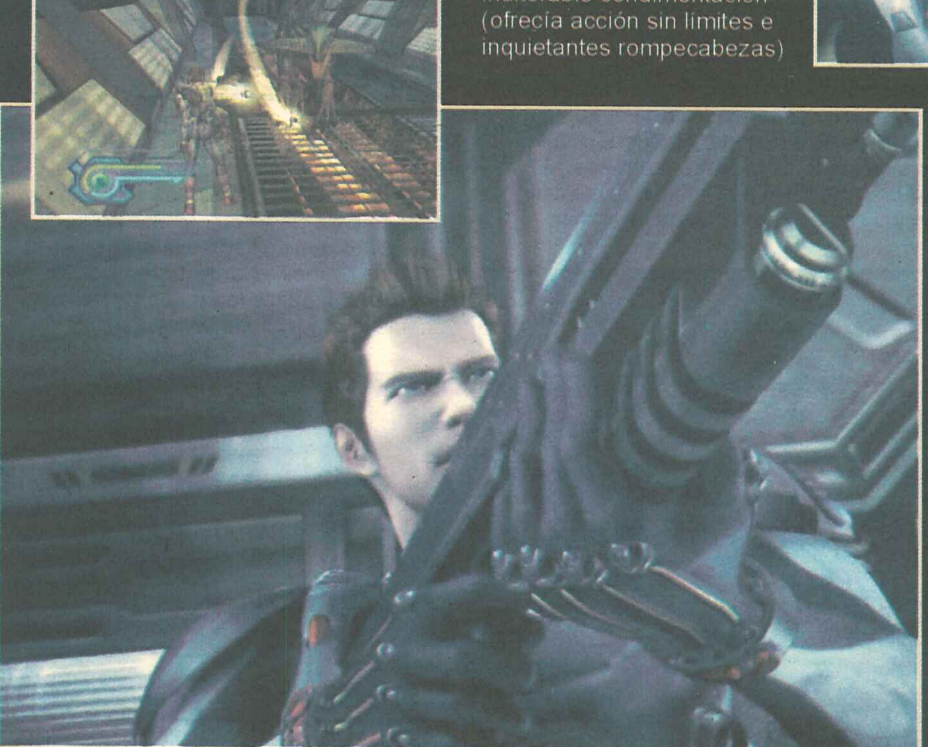
(Saga) Evita por tercera vez la extinción de la humanidad.

Dino Crisis 3

A capcom eso de dar buenos sustos siempre se le ha dado mejor que a nadie y ya lo ratifico con sus dos primeras entregas que protagonizaron en PSX. Una aventura de terror y suspense donde los dinosaurios y la fémina pelirroja de armas tomar, Regina, eran los protagonistas de esta odisea jurásica.

Su política siguió siendo la misma y aunque las tendencias avanzan, el derroche de originalidad que capcom exprimió no fue su plato fuerte en esta última y tercera entrega que salto a xbox bajo Mikami, el cual no dudó en retomar su estilo echando mano a los orígenes de la cacería de lagartos jurásicos, esta vez no exento de una trama futurista propia del estilo aventurero de películas de ciencia ficción. Esta pesadilla exterior daba entrada en el año 2548 donde la nave Ozymandious llevaba desaparecida tres siglos. Tras su extraño regreso rumbo a la tierra, su inminente colonización llama la atención e invita a su exploración de los miembros de un grupo de marines intergalácticos del Soar poniéndonos en la piel de Patrick y Sonya, los héroes que encarnaremos enmarcados en un entorno gráfico 3D prodigioso y la inalterable condimentación (ofrecía acción sin límites e inquietantes rompecabezas)





combinado con la inteligencia casi humana de los dinos, sacarón a lucir la mayor de los pocos atractivos y aportaciones a la saga de esta impactante aventura de supervivencia del que siempre ha ido acentuado de inolvidables momentos de tensión que nos garantizaron torrentes de adrenalina, sin duda factor que ha ido aportando constantemente trepidante acción en los programas de esta jurásica saga



Artículo "*Dino Crisis 3*" por Los Pakos

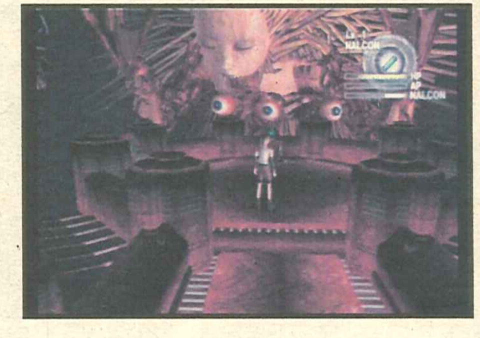
GALERIANS: ASH

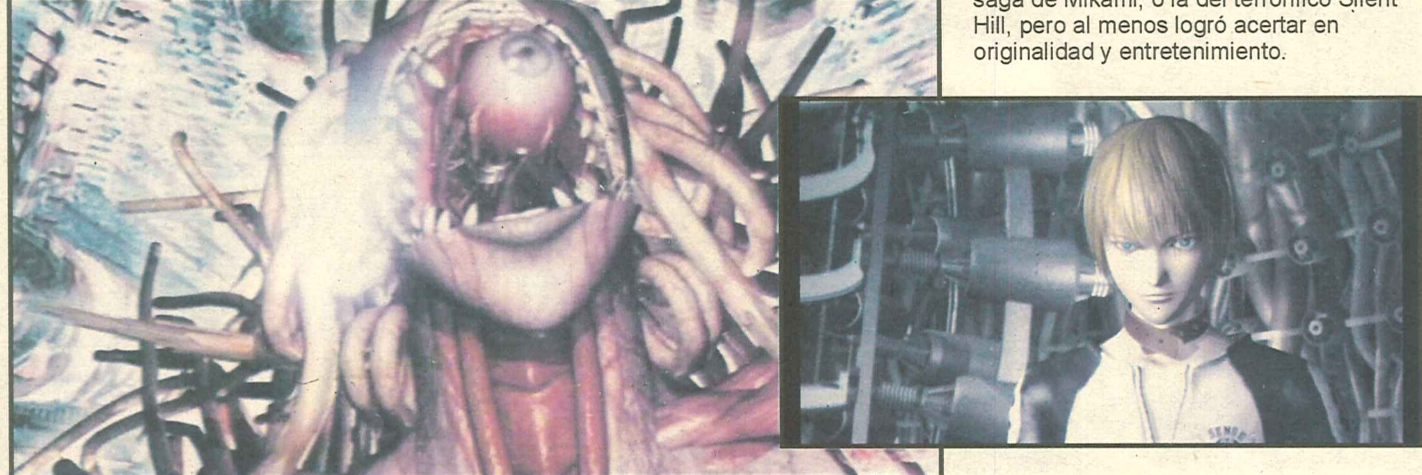
Sin ir mas lejos otro curioso título que partió del mito del anime, en este caso del violento largometraje de Katsuhiro Otomo "Akira", inspiró a Assci (Polygon Magid) a desarrollar Galerians, una producción donde nos acontecía una grotesca aventura influenciada por el terror de la tecnología punta y sus duras consecuencias.



Dichos efectos recaían sobre Rion, un joven provisto de poderes sobrenaturales derivados de la mente y del abuso de narcóticos y drogas, inyectadas por vía cuello, ya que escapaban de su control. Tras despertar de su letargo experimental, está dispuesto a liberarse de su pasado, protegiendo a Lilia, su amiga de la infancia, y escapar del infernal proyecto Galerian. Si recordáis solo la versión japonesa conservo sin censura alguna, la brutal acción de la que dimanaban baños de sangre y viscerales explosiones de todo aquel que se acercase al descontrolado Rion. Sin llegar a ser un survival horror, mas bien por su temática futurista, dispuso de todos los ingredientes del consabido género; escenarios prerenderizados y una interfaz que tomaba ejemplo de biohazard. Años mas tarde surgiría la secuela para su hermana mayor. Tras el lanzamiento de Galerians Ash, el argumento retomaba las andanzas de Rion con un problema adicional más, el último de los maléficos Galerians quiere resucitar al ordenador Dorothy para dominar el mundo. Los que disfrutasteis de la primera entrega ya sabréis de que va la cosa; habilidades psiquicas en combates de asequible manejo, ambientación ciberpunk y unos entornos prerenderizados totalmente cambiados por los tridimensionales mas conformistas para las 128 bit,s de sony. Esta claro que no llego a la calidad de la saga de Mikami, o la del terrorifico Silent Hill, pero al menos logró acertar en originalidad y entretenimiento.







Artículo "*Galerians: Ash*" por Los Pakos

Indagando a través de la mente.

Glass Rose

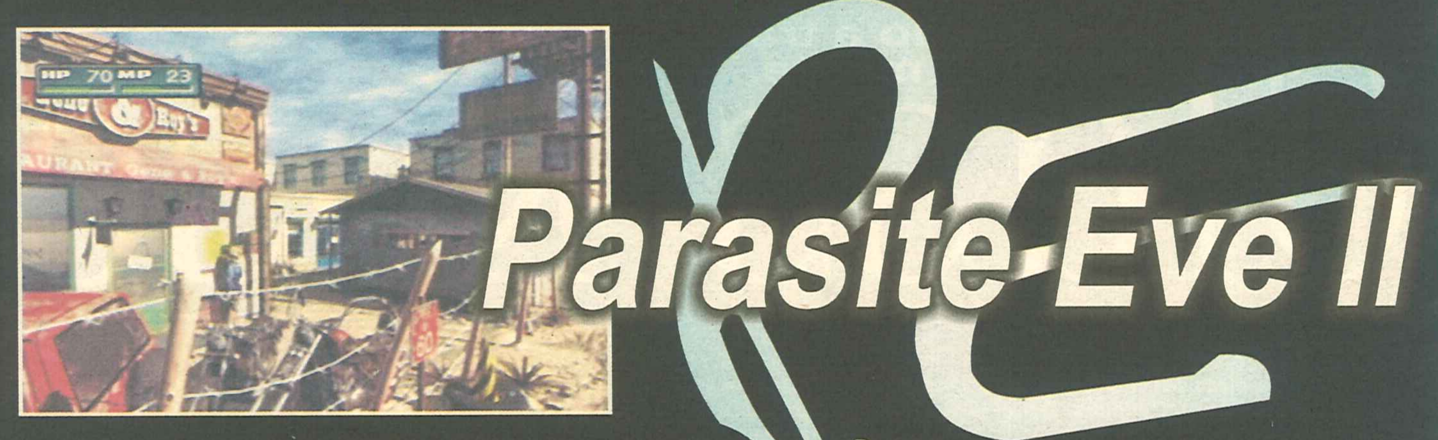
Si el próximo lanzamiento de R.E. Outbreaker nos traía de cabeza, otra de los nuevos proyectos interesantes que corren a cargo de Capcom es Glass Rose, un terrorífico Thriller psicológico donde tomábamos el control del periodista Takasi Kagetami (curiosamente robaba el aspecto del famoso músico Nippon Masahiro Matsuoka, hasta el punto de estar doblado por el mismo) tras la investigación de varios asesinatos sin resolver de un gremio cinematográfico de los años 20 que, acabará conduciéndole por una mansión, al parecer nicho donde se produjeron los misteriosos acontecimientos de las que estaban envueltos en una atmósfera perturbadora donde poco a poco los ecos del terrible pasado vividos allí, comienzan a dominar la mente. La sorpresa inunda al protagonista cuando extrañamente es teletransportado a la misma época. Ya puestos en el tema, los gráficos funcionan en tiempo real y son de una calidad indudable viniendo lógicamente de la compañía que la ha desarrollado. Pero la peculiaridad del título estriba aspectos como la de poder penetrar en la mente de las personas, lo que permite descubrir los hechos y visiones que sirven para poder averiguar dichos asesinatos. Otro detalle es lo que concierne a la acción que, consigue meternos de lleno en la compilación de pruebas que contribuyan al esclarecimiento de los espeluznantes crímenes y en la desesperada localización hacia una puerta que nos lleve de vuelta a casa a través del tiempo. Pero no antes sin pasar por las repugnantes experiencias que moran el lugar, mezclándose en el tiempo y con un sistema similar al que todos habréis oído hablar "Quick Time Events" como ocurría en Shenmue. Raro ¿verdad?. Todavía no se ha desvelado el lanzamiento europeo, aunque se prevé que aparecerá por los estantes Españoles para mediados de año, hasta entonces, conformáros con estas primeras imágenes.





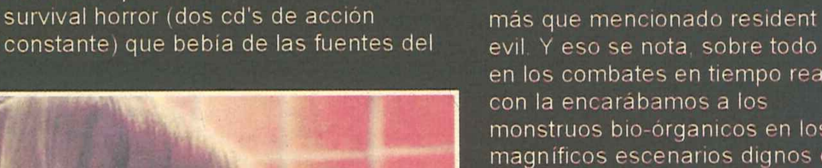


Parasite Eve II



Entre las muchas aventuras aparecidas en Psone, no podía faltar la magnífica secuela del popular RPG cinematográfico que un día Square consiguió elaborar para dejarnos boquiabiertos. Como era obvio, controlábamos a la guapa detective del FBI Aya Brea, portadora de la enfermedad y algo mas madura, para seguir afrontando los incidentes de la Mitochondria y su destino, afectado cada vez más por el letal virus. Lo que no esperábamos es que el juego perdiera su forma inicial para regalarnos con la sensación pura de un survival horror (dos cd's de acción constante) que bebía de las fuentes del más que mencionado resident evil. Y eso se nota, sobre todo en los combates en tiempo real con la encarábamos a los monstruos bio-órganicos en los magníficos escenarios dignos de un elogiado trabajo (tanto en historia como en concepto técnico del programa) que ha sabido dejar satisfecho al más exigente.







Artículo *"Parasite Eve 2"* por Los Pakos

¡¡Descárgate ya lo último para tu móvil!!

7505

IMÁGENES EN COLOR



Envía un SMS con la palabra clave **GAME1**, seguida de un espacio y la referencia del contenido que quieras descargar, y envíalo al **7505**. Ej. GAME1 game1 al **7505**.

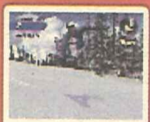

game1


game2


game3


game4


game5


game6


game7


game8


game9


game10


game11


game12

TONOS y MELODÍAS POLIFÓNICAS



TONOS: *Envía un SMS al* ***7505*** *con la palabra* ***GAME2 (ESPACIO) REFERENCIA (ESPACIO) MARCA DEL MÓVIL.*** *Ej: GAME2 CIELO NOKIA al* ***7505. POLIFÓNICOS:*** *Envía un SMS al* ***7505*** *con la palabra* ***GAME3 (ESPACIO) REFERENCIA.*** *Ej: GAME3 CIELO al* ***7505.***

BALADAS

	Referencia:
Bustamante (Devuelveme...)	**vuelve**
Alex Ubago (Aunque no te...)	**aunque**
Sergio (Desde el cielo)	**cielo**

CINE Y TV

	Referencia:
El Senor de los anillos BSO	**anillos**
El exorcista BSO	**exorcista**
La pantera Rosa BSO	**pantera**
Torrente BSO	**torrente**
El último mohicano BSO	**mohicano**
Los Serrano (serie TV)	**serrano**
Mazinger Z (Dibujos animados)	**mazinger**
Popeye (Dibujos animados)	**popeye**
Heidi (Dibujos animados)	**heidi**

TOP

	Referencia:
Queco (Tengo)	**tengo**
El señor de los anillos (BSO)	**anillos**
Himno Real Madrid	**madrid**
EChenoa (En tu cruz...)	**tucruz**
El exorcista BSO	**exorcista**
Mago de Oz (La costa del..)	**costa**
Shin Chan (Dibujos animados)	**ventana**

HIMNOS

	Referencia:
Himno Barcelona	**barcelona**
Himno Champions	**champions**
Himno España	**espana**
Himno España techno	**espanatec**
Himno Real Madrid	**madrid**
Himno Valencia CF	**valenciacf**

LATINO

	Referencia:
Tony Aguilar & friends	**urbano**
Maná (Te llevaré al...)	**mana**
Chayanne (Caprichosa)	**caprichosa**
Andy & Lucas (Miramé a la...)	**mirame**
A. Orozco (No puedo más)	**nopuedo**
MSM (Paso a paso)	**paso**

NOVEDADES

	Referencia:
Rosario (De mil colores)	**colores**
Beth (Estas)	**estas**
Buscando a Nemo BSO	**nemo**
Offspring (hit)	**hit**
SWAP BSO	**harrelson**
B. Spears (Me against...)	**music**
David de María (Pétalos...)	**petalos**

LOGOS



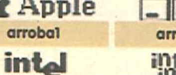
Envía un SMS con la palabra clave ***GAME4****, seguida de un espacio y la referencia del contenido que quieras descargar, y envíalo al* ***7505****. Ej. GAME4 ARROBA1 al* ***7505****.*



arroba0



arroba1


arroba2



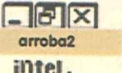
arroba3

arroba4

arroba5



arroba6



arroba7



arroba8

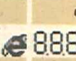


arroba9

arroba10

arroba11

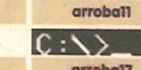

arroba12


arroba13



arroba14

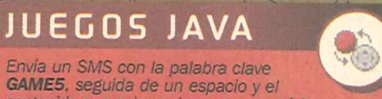
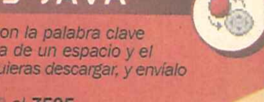
arroba15



arroba16

arroba17

JUEGOS JAVA

Envía un SMS con la palabra clave ***GAME5****, seguida de un espacio y el contenido que quieras descargar, y envíalo al* ***75 05****. Ej. GAME5 IJOB al* ***7505****.*

1


Drop Zone
Envía GAME5.dropzone al 7505

2

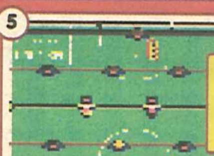

Italian Job
Envía GAME5.ijob al 7505

3

X-men
Envía GAME5.xmen al 7505

4

Top Gun
Envía GAME5.topgun al 7505

5

Futbolin
Envía GAME5.futbolin al 7505

6

Ihra
Envía GAME5.ihra al 7505

7


Black Jack
Envía GAME5. blackjack al 7505

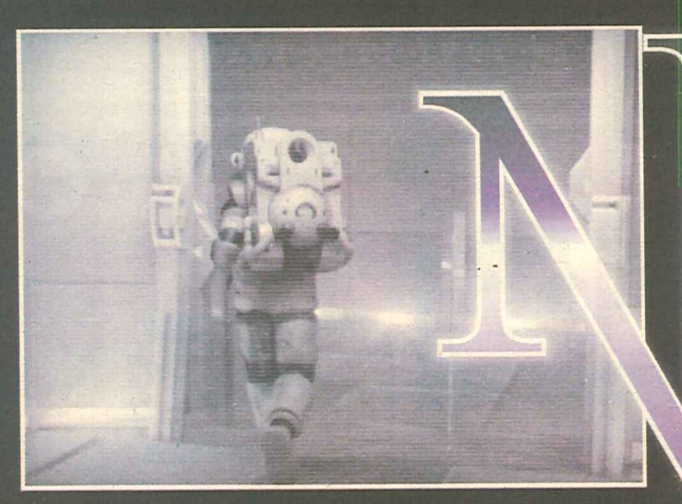
Compatibilidades:
JUEGO1:Nokia:3300,3410,3510i,3585,3590,3650,5100,6100,6200,6220,6310i,6610,6800,7210,7250,7650,8910i,NGage.Siemens:M50,S55,SL45i.SL55.SonyEricsson:P800,T610.Motorola:T720,T720i,i85.
JUEGO2:Nokia:3510, 3510i.7650,Motorola:T720.
JUEGO3:Nokia:3650,6610,7210,7650, Sharp: GX10
JUEGO4:Nokia:3650,6610,7210,7650, Sharp: GX10
JUEGO5:Nokia:6610, 7650.
JUEGO6:Nokia:3410, 3510, 3650, 6610, 7210, 7650. Sharp: GX10. Motorola: T720.
JUEGO7:Nokia:3410, 3510, 3650, 6610, 7210, 7650. Siemens: S55. Motorola: T720. SonyEricsson: T610. Sharp: GX10



Coste del mensaje: *0.9€ + IVA.*
Logos: *descarga con 1 sms, válido para Nokia y compatibles EMS.* ***Tonos:*** *descarga con 1 sms, válido para Nokia y compatibles EMS.* ***Polifónicos:*** *descarga con 2 sms, válido para móviles MMS y que permitan descarga WAP/GPRS.* ***Imágenes:*** *descarga con 2 sms, válido para móviles MMS y que permitan descarga WAP/GPRS.* ***Juegos:*** *descarga con 4 sms, válido para móviles MMS compatibles con la tecnología JAVA y que permitan descarga WAP/GPRS.*
Para descargar contenidos MMS debes tener activada la ***conexión WAP de tu terminal****. La descarga de contenidos MMS puede llevar asociados costes añadidos por la operadora.*

Si no sabes cómo configurar el acceso WAP/GPRS envía ***CONFIGURAR.OPERADORA*** *al* ***7505****.*

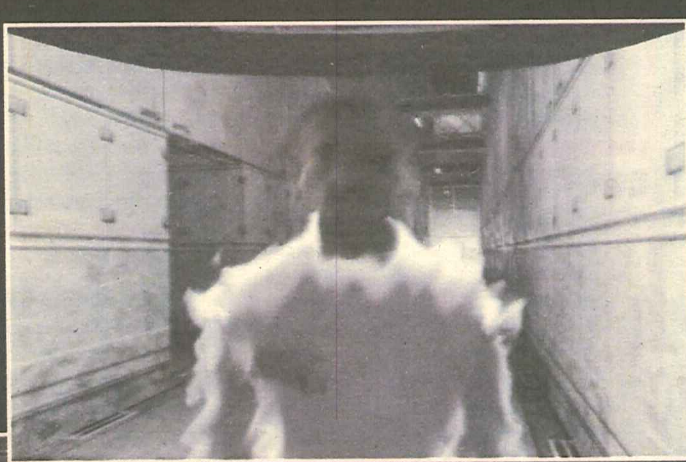
http://www.miramimoil.com. Atencion al cliente e incidencias: http://www.miramimovil.com



NEBULA ECHONIGHT

¡Vaya luna de miel!

Otro de los proyectos auspiciados por front software que convive armónicamente en el género del terror espacial es la tercera entrega de echo night, con el sobrenombre de nébula. En él nos invita a entrar en el mundo laberíntico y frondoso de la imaginación y el frío miedo del espacio... El juego transcurrirá en un futuro cercano donde la humanidad puede viajar turísticamente hacia los planetas que ya han sido colonizados. Deshilvanando lo justo, la trama arranca con el accidente espacial de una pareja que desea casarse. Los protas, Richard y su novia Claudia se ven obligados a aterrizar en la colonia lunar, lugar donde una maraña de extraños sucesos y terribles apariciones nos harán sufrir lo indeseable. El sistema de juego seguirá ofreciéndonos los tópicos de siempre... El ambiguo sistema en primera persona, amparados sobre un excelente

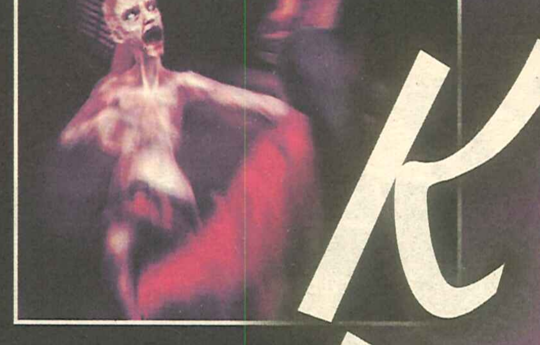


apartado técnico que viviremos a través de nuestro casco espacial, lo que logra fundirnos un agobiante torbellino de claustrofobia y aislamiento, mayor que las anteriores entregas. ¿Gustará a los entusiastas de ciencia ficción?



Artículo "*Echo Night: Nebula*" por Los Pakos





Kuon

Acción y terror se dan la mano.

Para los que sientan devoción por los survival horror inspirados en maldiciones y leyendas orientales profanadas, como ya hiciera proyect zero. Kuon nos habre una nueva veda de caza a los fantasmas, en una mansión maldita que será el punto clave en la actividad sobrenatural. La protagonista principal sera una joven de 15 años que se ha alzado en una busqueda de su padre y hermana en el interior del viejo edificio japonés, aunque en su camino topará con la ayuda de un cuarteto de exorcistas que se unirán en su búsqueda, lo que otorgará variedad argumental a la aventura y un aspecto visual muy interesante. El producto de front software, cosechará un diseño de enemigos verdaderamente aterrador y demostrarnos que realmente las armas de fuego no será la verdadera baza para acabar con esta infame fauna paranormal, sino potentes conjuros y hechizos de la que echaremos mano en esta escalofriante aventura. ¿Gustará a los diferentes usuarios colectivos? Sea cual sea la critica, su lanzamiento estará a pie a mediados del presente año.

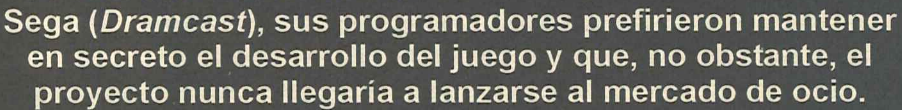


Artículo "*Kuon*" por Los Pakos





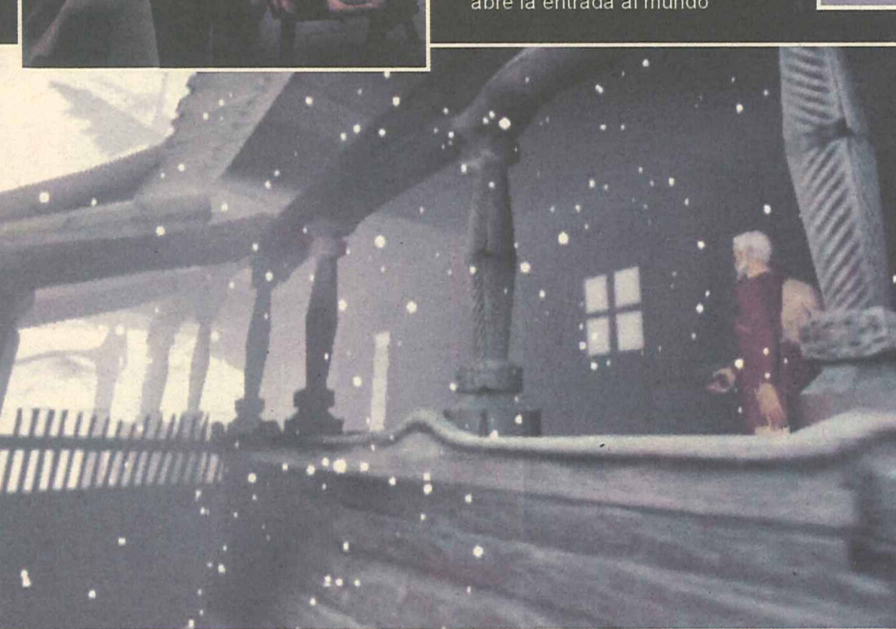
La crítica era benévola y aunque ya hace tiempo que circulaba cierta información de este *survival horror* de Sega (*Dramcast*), sus programadores prefirieron mantener en secreto el desarrollo del juego y que, no obstante, el proyecto nunca llegaría a lanzarse al mercado de ocio.





Un viaje histórico con una acción que nos situaba en un modesto pueblo Romano en 1929, inició la aventura con un terremoto que hace sacudir a la ciudad, rompiendo el sello que contenía las fuerzas del mal. El protagonista *Kirk*, especialista veterano en extraños fenómenos paranormales fue enviado con su cuñada *Juliet* para buscar supervivientes en las ruinas de la ciudad, haciendo balance de lo que realmente habia ocurrido. Al comienzo del juego *Kirk* encuentra la respuesta cuando abre la entrada al mundo subterráneo de *Agartha* y en su trayecto se ve anegado profundamente por monstruos, monjes, arcángeles y otros servidores allende la oscuridad y controlados por el esotérico Sentinel. Pronto se nos ofrecería la elección de trabajar para el bien, destruyéndolo o sucumbir al mal, sirviéndolo. La total liberta que ofrecia en la interacción con otros personajes del programa a veces provocaba una adhesión emocional en el empeño por salvar a los supervivientes de la catástrofe o en el peor de los casos, otorgarles la muerte para evitar su sufrimiento.

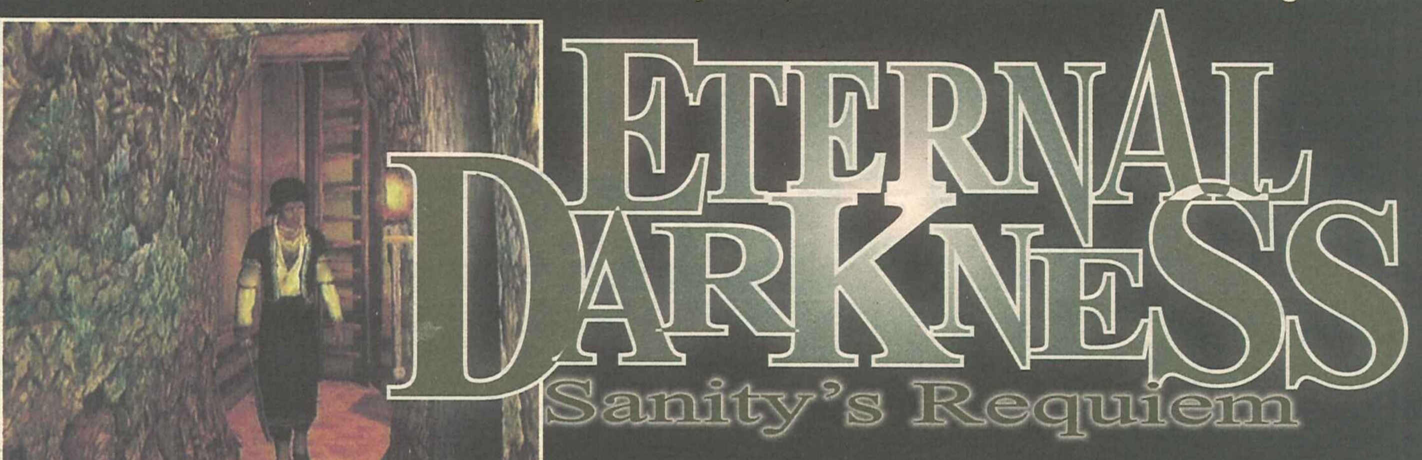




El entorno gráfico supo en principio fomentar escenarios y extraños parajes del Este de Europa, imbuido al estilo "D2", que variaban con la oscuridad y las sombras que sugestionaba la satánica dimensión de Agartha. Pero de lo que sí estabamos seguros es que el programa nunca pretendió seguir la línea de los juegos de Capcom, y recordó que a veces la ambientación y el suspense son a menudo tan imprescindibles para remarcar la excentricidad de un survival horror perspicaz y singular.

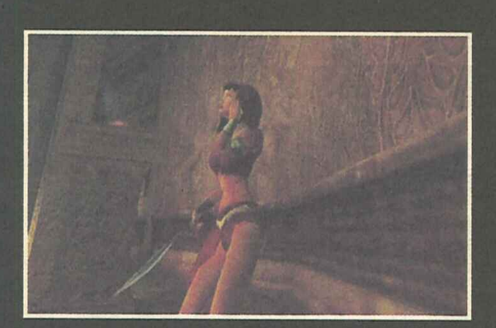
Artículo "*Agartha*" por Los Pakos

Viaje temporal al mundo de la discordia y la apariencia mientras la mente aguante.



El arranque de esta delirante aventura fue realmente prometedor y Silicon Knights ofrecía algo diferente al género para Game Cube, aunque en un principio estuviese pensado para nintendo 64, título que por cierto, ya estaba en una fase bastante avanzada antes de su desaparición.

Dos años después de esta translación, toda esta pesadilla arrancaba en Rhode Island, una terrorífica isla donde el abuelo de Alex Roivas, la joven estudiante que encarnabamos, aparece decapitado en su mansión. Es entonces cuando Alex decide investigar y encontrar pistas que de un momento a otro la llevan al antiguo libro de la eterna oscuridad, y que al parecer tiene varias paginas arrancadas que se encuentran escondidas por los recovecos de toda la residencia. La peligrosa aventura comienza aquí y el encontrar cada una de ellas supone descubrir y aventurarnos en un viaje a través del tiempo en diferentes épocas de la historia, un viaje nada placentero ya que hordas de seres y monstruos nos esperaban para jorobarnos y mandarnos a hacer compañia a nuestro aniquilado abuelito Edward.

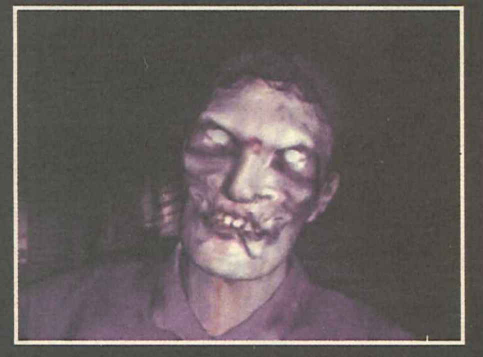




El desarrollo de la aventura propia de un survival horror, ofreció variedad por sus abundantes historias divididas en 12 capítulos y personajes diferentes que alternabamos. Desde el soldado romano Pious Augustus, el malo de la aventura, pasando por un cura, un monaguillo, un medico... hasta la guapa chica de nuestros dias, Alex. El desenlace y la supervivencia no era nada fácil y es que además de hacer frente a complejos puzzles y recurrir a la magia oscura (runas), nuestra salud mental corría peligro con constantes sustos y alucinaciones que aumentaban conforme topábamos con los diversos encuentros cosa que nuestra cordura decaia progresivamente hasta hacernos perder el juicio. Si ha esto le sumamos un trabajado entorno 3D que nada tubo que ver con Resident Evil (todo a base de polígonos y cámaras dinámicas) y el beneplácito de una ambientación de creciente locura y harén, ante todo por sus magistrales efectos de luces y sombras. Además de una banda sonora que fue una nuevo ramillete de buenas intenciones creadas a base del Dolby Prologic II, razón de peso para adquirir este título que, dos años después de su proyección a las 128 bits de Nintendo, consiguió convencernos de una espera que mereció la pena.



Artículo "*Eternal Darknes*" por Los Pakos



EVIL DEAD
Hail to the King



Entre las numerosas aventuras de terror. *E. D. Hail to the king* fue otro de los survival horror inspirados para esta ocasión en el film del famoso *Bruce Campbell* que, aterrizó para **PSX** (con posteriores adaptaciones para DC) para lanzarnos en el papel de **Ash** (si recordáis, el héroe de posesión infernal que blandía su emblemática escopeta e inseparable motosierra) en una encarnizada búsqueda de todas las paginas del *Necronomicon* (el libro de los muertos) y devolver así el mal al pasado. El irregular nivel técnico y el farragoso control de este mediocre título encaminaron a ensombrecer su éxito en el mercado(es cierto que tubo menos tirón que Chuwaka promocionando un anuncio de medias), frente a otros programas del género, más fovorecidos.

Blue Stinger

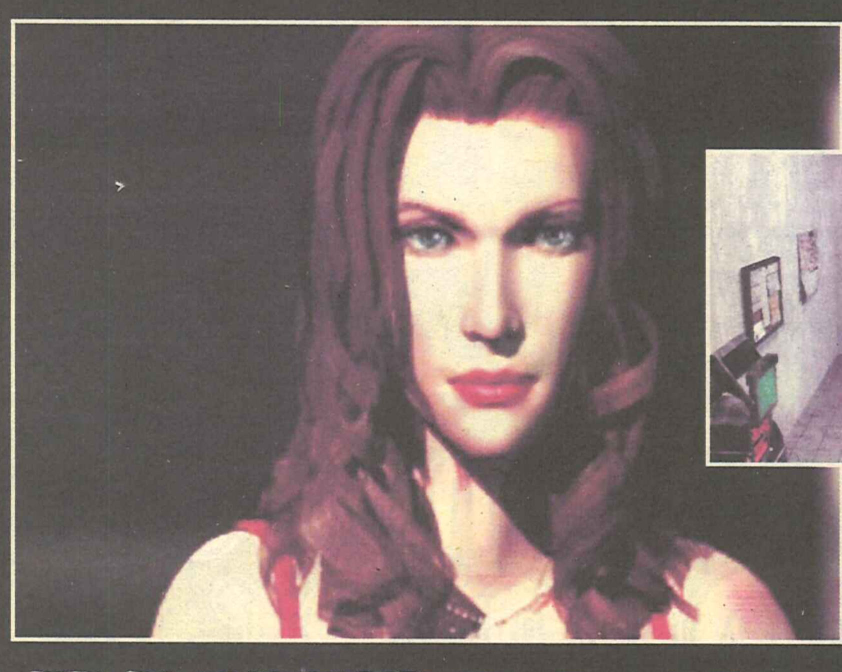


Mientras en **Dreamcast** pudimos disfrutar del impactante *Blue Stinger*, el primer titulo del género Survival que debutó para este formato, bajo la polifacética factoria *Climax Graphics*. Como si de una superproducción se tratase, gráficos 3D meticulosamente cuidados y una desbordante mezcla de acción y puzzles nos aguardaron en una misteriosa isla surgida de las costas de México tras un terremoto. Punto geográfico donde tuvimos que dar buena cuenta de mutantes, zombies y todo tipo de monstruos de desproporcionados tamaños, siempre bajo los alternantes roles de *Eliot* y *Dog*, miembros de la unidad *E-Special* de rescate marino. Aunque el GD no fue rotundamente bueno, debido a las incongruencias técnicas y a las desquiciantes cámaras que trastocaban la acción haciendo mella en el programa, resultó ser un buen comienzo para el género en **Dreamcast**.

Artículos "*Evil Dead y Blue Stinger*" por Los Pakos

VAMPIRES Coutdown

Los vampiros están entre nosotros- **Bandai**, no solo lanzaría *Devilman*, también desarrollo otro Survival que paso de puntillas sin hacer mucho ruido y qué *Satoki Mizuhara* destinó para **PSX/Psone**, siguiendo fielmente la filosofía y la simétrica herencia del concepto visual de las aventuras de Mikami. Si algo había más peligroso y letal que un zombie, eso era un vampiro. *C.V.* producto de calidad más que recomendable y que solo se podía conseguir a través de la importación Americana, nos sumergió en una historia al mas puro estilo de las impactantes películas como "Blade" o "Abierto hasta el amanecer", donde la raza de los chupasangre (seres más rápidos e invulnerables) estaban causando estragos entre los vivos y los muertos. Solo Keith, un detective más chulo que un ocho, podía erradicar los y sobrevivir ante las adversidades vampíricas a golpe de gatillo (balas de plata y armamento de alta tecnología) y rociadas de agua bendita. Una original alternativa en argumento y una excelente puesta en escena que fusionó hábilmente terror, drama, amor y vibrante acción, lo que no defraudó en absoluto a los entusiastas de las sensaciones de los juegos de Capcom.



EXTERMINATION

No hace falta decir que otra de las aventuras que consiguió hacerse hueco en nuestro mercado fue ***Exterminatión***, el survival horror de **Sony** (*Deep Space*) que nos ponía al mando de *Dennis Riley*, un fornido y experto marine y su equipo en una misión de exploración del complejo de investigación y defensa *"Fort Stewart"*, situado en un remoto y recondito lugar del Polo Sur. Algo a sucedido, pero el asunto empieza a ser preocupante cuando te das cuenta que el enorme complejo Artico es el epicentro de la invasión de peligrosos organismos que han propagado una letal infección, armada de una sustancia que actúa destruyendo las células para después mutarlas en terribles criaturas. Atrapados a merced de pleyades de mutaciones y monstruos de pesadilla, a lo largo de nuestro camino estábamos expuestos a la inmediata infección y por tanto a morir si no éramos tratados rápidamente con la vacuna *MTS*. Acción y puzzles, encasillados sobre una jugabilidad redundante y plasmados sobre un robusto motor poligonal, fueron las ideales de este título que, tuvo como resultado la excelente acogida en nuestro país.

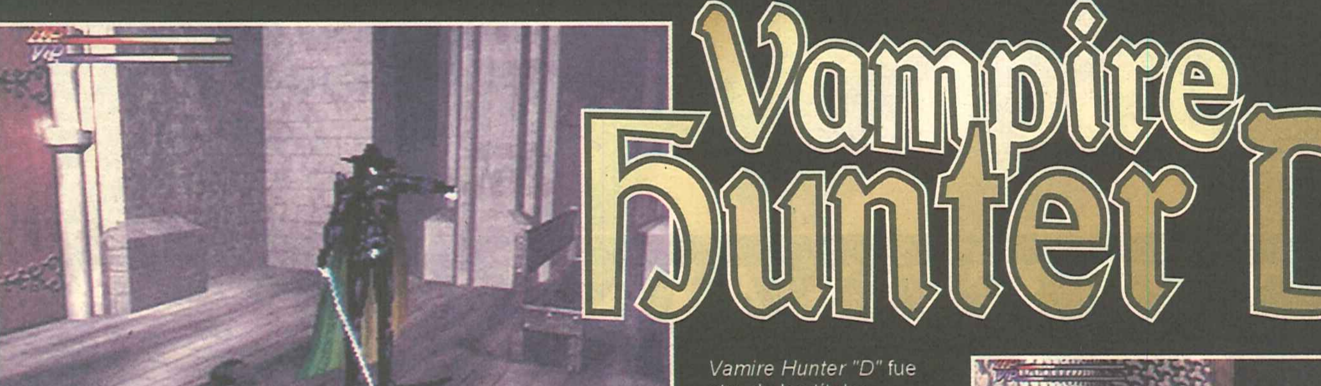


Artículos "*CountDown Vampires y Extermination*" por Los Pakos

Nanatsu no Hikan

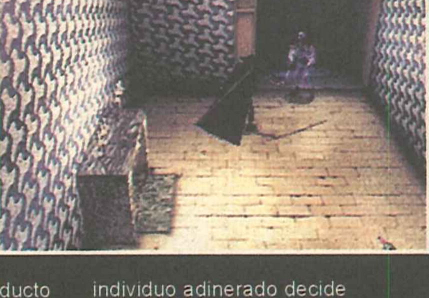
Si en cambio, eres de los que esperabas algo nuevo en un survival Horror, **KOEI** sorprendió a los afortunados usuarios nipones con ***Nanatsu no Hikan*** *(seven secrect Mansion)* para *Dreamcast*, con una historia de terror muy peculiar en el que dos personajes tomaban parte simultáneamente por medio de una división en pantalla. Al parecer eres advertido de la llegada de tu padre y zarpas a la mar en su encuentro. Pero lo que te encuentras es una remota isla donde siete mansiones turísticas son el criadero perfecto de misteriosos sucesos que empiezan a desencadenarse, atrapándonos a merced de una caterva de inmundas criaturas. Y es que lo que hizo que el juego fuera diferente del resto de títulos del campo, fue la mutua cooperación que dos jugadores podían llevar a cabo al mismo tiempo. Mientras que si te embarcabas en una aventura en solitario, el segundo personaje seguía al prota del emprendedor usuario. El motor gráfico del juego presumió de una agradable vistosidad trufada de correctos efectos de sonido y músicas que solo la indisposición de cámaras (a pesar de disponer de tres vistas diferentes además de una subjetiva) y el desmedido control dificultaron los enfrentamientos con los enemigos, echando por alto el atractivo del juego. En fin, no fue la revolución técnica y tampoco tan grotesco como los juegos de Capcom (no esperéis mucha acción ni masacre de zombies) pero supo ofrecer una mayor capacidad para conjugar mayor suspense y exploración.





Vampire Hunter D





Vamire Hunter "D" fue otro de los títulos relacionados con el mundo del anime que siguió la moda implantada por la saga resident evil para la misma consola. La aventura de **Victor/JVC** estaba basada en las espectaculares películas de animación de Kawairi y las novelas homónimas de Hideoyuki Kikuchi. El producto que no ofreció gráficos demasiados brillantes (escenarios prerrenderizados y personajes poligonales) al menos cumplió con la idea del género, enfrentándonos a puzzles y seres de toda naturaleza infernal que, habitaban el castillo Cheitte de Meier Link, el poderoso vampiro que sedujo a la bella Charlotte, hija de un viejo rico llamado John Elbeirn. Este individuo adinerado decide contratar los servicios del aguerrido Dampyr (mitad vampiro mitad humano) cazavampiros "D" para liberarla de nosferatu y devolverla sana y salva a casa, teniendo incluso que hacer frente a un obstáculo mas; superar y aniquilar a sus encarnizados competidores, los hermanos Markus, que también recibieron el mismo encargo.

Artículos "*Nanatsu No Hikan y Vampire Hunter D*" por Los Pakos

Con un nombre alucinógeno, "*Es*" es otra de esas raras aventuras más mundanas del mercado que provocaron cierta curiosidad recalcitrante por su tono sórdido.

El título de **Sega**, lanzado para el formato *Dreamcast*, estaba creado a partir de misterio e incertidumbre por el interés de desgranar los entresijos y las repercusiones que nos llevaron a un crimen.
Y es que la trama oscura y bien urdida, narraba de forma intimista la investigación de un detective oriental que, tras morir impredeciblemente por los disparos de un sospechoso asesino, viajábamos en un profundo sueño espiritual para volver a retomar los hechos del caso y sentar así al presunto culpable para descubrir que es lo que nos llevó a tan trágico final. Potenciada por secuencias de vídeo reales a modo de película *"Full Motion Video"* y precedido por infinidad de gráficos digitalizados de baja resolución para la interacción de las mismas, siguió los pasos apropiados de las aventuras convencionales; investigábamos examinando (ckilkeando sobre objetos y personajes) y resolviendo diversos conflictos enigmáticos para salir del entuerto. Sin duda fue una original y compleja (por el idioma) oportunidad para escépticos del thriller psicológico.



Laberintos de la muerte
Darkmessiah

Aparecido hace algunos años en Japon bajo el nombre de Darmessiah/Atlus (hellnight en nuestro pais) como una de las aventuras más extrañas que se habian desarrollado hasta entonces, en la orogénesis final de psx. Konami fue la encargada en distribuirnos este insípido y decepcionante título, con una tediosa puesta en escena y una eficiencia en su planteamiento poco convincente en un mercado tan exigente y competitivo como es el de los videojuegos. El argumento comenzaba en una fría noche en la ciudad de Tokio. Naomi (la prota en cuestión)volvía a casa en metro como de costumbre y en lo que iba a ser una noche tranquila como cualquier otra. Pero de repente y sin previo aviso, el tren pega un frenazo en que ni siquiera el maquinista lo esperaba, para evitar el atropellamiento de un cuerpo tirado en medio de la via. Lamentablemente no se trataba de una forma humana sino de una terrible criatura en la que aprovecha la ocasión para cargarse a todos los pasajeros y abalanzarse hacia la joven Japonesa. Lógicamente tú serás esa chica y tendrás que huir y sobrevivir de los pesados y constantes ataques de este engendro maligno para salir convida de oscuras alcantarillas, laberintos subterráneos y viejos búnkers militares que yacen bajo la ciudad, en un objetivo en realidad nada original; descubrir el origen de su creación. El estilo de juega saltaba a la vista. Una aventura subjetiva que recordaba a una mezcla de elementos de juego de Resident Evil y un poco encaminados a las aventuras gráficas como Atlantis y Riven. Pero a pesar del revoltijo de matices sacadas de tan populares juegos, la aparente falta de un argumento más emocionante y de detalles tan descuidados en los inmensos escenarios (donde imperaban una catastrófica sencillez por no decir vacios y un soso diseño del despiadado monstruo) ganaron en proporción a las escasas virtudes que destilaba Darmessiah. Pese a que el juego en sí desplegó un 3D bastante sólido que le permitían moverse bastante bien, viendo que siempre nos limitábamos a recorrer una y otra vez los mismos tenebrosos pasadizos (resolviendo algún que otro puzzle y recogiendo items de todo tipo) carentes de acción en todo momento del juego, no consiguieron otra cosa echar más lastre al gran hastío y monotonía que Darmessiah cargaba a sus espaldas y en cualquiera de los casos, agravios así era evidente que no consiguiera llamar lo suficiente, la atención de usuario.



¡Compartir el miedo nunca ha sido malo!

Se está incubando otro título que pretende sumarse al carro de los survival horror. ***Oscure***, es una aventura de terror adolescente con sustos y pavorosos misterios pero que no llega a provocar autentico miedo en el usuario.
La psinosis argumental de los chicos de *Hydravisión* (Virgin Play) no será nada que no hayáis experimentado antes en un juego. Un ambiente enrarecido en un instituto norteamericano donde al parecer un grupo de maniacos profesores están dando rienda suelta a horribles experimentos en la que derivan extrañas criaturas al caer la noche...cinco estudiantes se sublevarán para descubrir que demonios está ocurriendo en su institución de enseñanza. La flemática atmósfera será la ideal al marco juvenil teen, con aulas y demás estancias reflejadas con astucias y asumidas bajo la oscuridad y la incertidumbre.
Pero este no es el único jalón del programa. El reto de estos programadores franceses estará en la mutua cooperación de los protagonistas (podremos jugarlos simultáneamente con un colega sobre la misma pantalla) la cual será esencial para sobrevivir de las abovinaciones que nos esperan en oscure, el bálsamo principal del programa. Lo que estamos seguros, es que su original resultado sabrá apuntar con garantía excitar nuestros sentidos, la cual podremos probar sino se presenta ningún retraso en primavera de este año.



Además de los terroríficos Enemy Zero , *"D"* y el bodrio de *la mansión de las almas ocultas*, ***Toriko*** se presento como otro de los pocos juegos de *Sega* para la extinguida consola, creadas en FMV. En ella nos narró la aventura épica de un joven amnésico en la enigmática ciudad de *"Village of Mooms"*, lugar donde nada es lo que parece ser. Un confuso viaje que nos encaminó por infinidad de inquietantes escenarios que atesoraron este título, desprendiendo siempre un halo de misterio y suspiro, por todos sus poros.



Artículos "ES, Oscure, Darkmesiah y Toriko" por Los Pakos

MUGEN

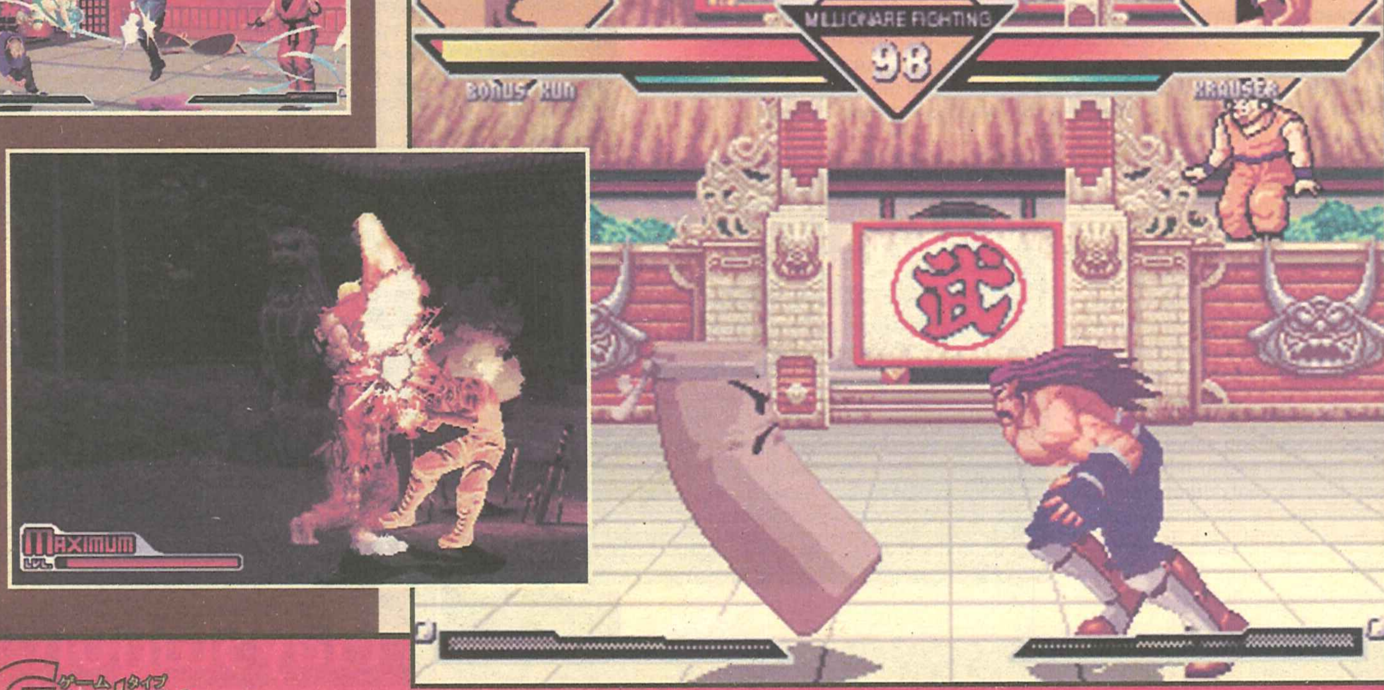
GUIA DE USO 10
REPASO Y DESPEDIDA

Bienvenidos a ésta última entrega de Mugen para Gametype, con la que tristemente tenemos que decir adiós tanto al tutorial como a la propia sección... Como punto y final de la revista, éste mes haré una retrospectiva comentando lo que ha supuesto el fenómeno Mugen en éste pequeño *friki-mundo*; toda una novedad y en cierto modo, adicción.

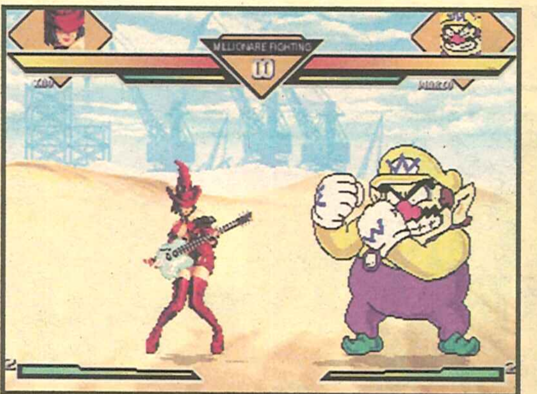


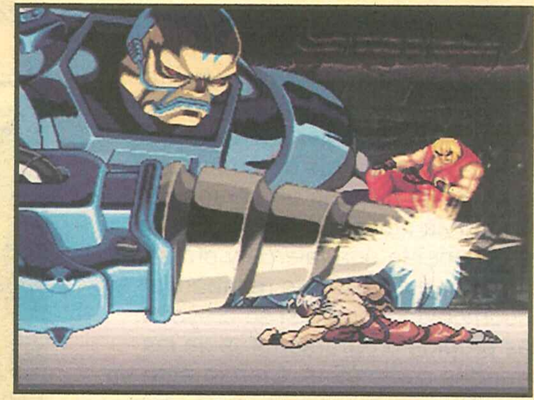
Adicción a tener todos los personajes de un juego y modificarlos a nuestro antojo; poderes.especiales, apariencia, voces, colores... Todo cuanto se nos ocurrió. Desde las primeras versiones de ***Mugen*** que no tenían ni si quiera la opción de poner *openings* o *endings* a los personajes hasta la última y abandonada por sus propios creadores que permite bastantes cosas y truquillos; pero como ya he dicho, el





engine fué abandonado y todavía seguimos esperando la ansiada "ampliación" del programa desde el 1 de enero de 2002 y la tan rumoreada versión para ***Windows*** (recordemos que ***Mugen*** necesita ***Ms-Dos*** para funcionar). Incluso recientemente ha aparecido por ahí una versión hackeada del programa para ***Windows*** que no vale un duro.





Mugen se ha convertido con diferencia en el programa más usado en lo que a "*fangames*" se refiere, superando ampliamente a rivales como el ***KOF91*** y otros tantos que ofrecían el poder crear un personaje y que se diera de palos con otro. Las características que ofrece y la complejidad que se puede llegar a desarrollar con cada personaje, escenario o *add-on* (archivos que modifican el aspecto gráfico, como barras de vida, power, las letras de los nombres...) han hecho de ***Mugen*** el programa rey en éste aspecto. Se llegó a rumorear el sacar una versión comercial, es decir, al igual que ya pasa con el ***Gamemaker***, un *engine* que permitiría crear un juego de lucha y luego compilarlo para su venta, sin problemas. Obviamente si el juego utiliza personajes ya existentes, ya entraríamos en otros jaleos, pero se supone que se crearían personajes nuevos...



Al principio todo cristo viviente dejaba al célebre *Kung Fu Man* en su ***Mugen***, para adornar; o como ya dije, se le había cogido cariño al personaje. Luego los *Ryus, Kyos* y *Terrys* iban apareciendo como gotas de lluvia, hasta que llegó la tromba definitiva. Si al principio en una semana aparecían cinco o seis personajes, más adelante, sin exagerar, podías llegar a bajarte más de diez personajes diarios, incluyendo escenarios, claro está. Después llegó una nueva versión del programa que perfeccionaba algunos aspectos, pero que inutilizó a los personajes antiguos, con lo cual toda la colección que teníamos antes ya no funcionaban en el nuevo. Pero bueno, como habréis podido ver, tampoco ha sido un mal que haya durado hasta nuestros días, puesto que ya todos los perosnajes existentes están adaptados al código nuevo. Y no hay pocos precisamente. Claro está, los "creadores" de personajes y demás parafernalia del Mugen necesitaban hablar entre ellos, conocerse, unirse para crear cosas juntos, ponerse a parir unos a

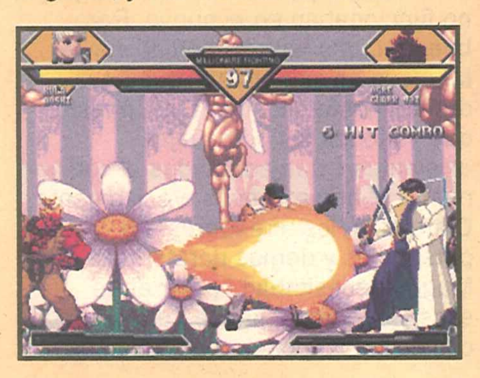
otros... Por lo que empezaron a surgir los foros de ***Mugen*** como caracoles tras la lluvia. Los había muy activos y participativos, con "competiciones" diarias de editado de *sprites*, capturas de un número elevado de *hits* con un personaje, etc; hasta otros que eran simplemente una mierda y otros que eran tan estrictos que rozaban la incomodidad, como si se creyeran los propios programadores de las grandes compañías. Ciertamente un mundillo cuanto menos, curioso. Y ni qué hablar de la infinidad de *webs* que albergan algo referente al tema... Sería totalmente imposible enumerarlas todas.

El por qué de enseñar a hacer cosillas en ***Mugen*** en la revista fue, en parte, para dar a conocer a mucha gente algo que realmente llamaba la atención y estaba bien (además que toda revista necesita mostrar algo que las demás no tienen para destacar) y otra para que el panorama "de creación" español aumentara algo, ya que realmente hay muy pocos creadores (ya sean españoles o hispanos) comparado con el gran número de creadores japoneses, americanos y franceses que hay, por citar algunos ejemplos. He recibido muchas cartas, emails e incluso alguna que otra creación que he puesto en el *CD* de la revista de gente que se interesaba por el tema, pedía cosas o simplemente mandaba algo para que fuera puesto y lo viera la gente, y eso ha sido de mucho agradecer, porque todo ello significaba que ésta sección estaba para algo. Ahora con el cierre de ***Gametype*** solo me queda despedirme y esperar que el panorama de éste programa no se acabe, al menos por ahora; y siga entreteniéndonos como lo ha hecho hasta ahora.
Ahora pasaré a responder las últimas cartas y *e-mails* que nos han llegado y os dejaré con unas cuantas imágenes de ***Mugen***, una especie de "traca final" para despedir una sección que tanto y tanto tiempo me ha costado llevar (que nunca es sencillo enseñar a otros). Por supuesto en el *CD* de éste mes encontraréis una buena recopilación de personajes y un *add-on* que a más de uno gustará.
Que os peguéis bien.

Clarens.
rugal@megamultimedia.com











CORREO MUGEN

Ya para acabar, pasaré a responder el correo y resolver algunas dudas, algunas de ellas bastante curiosas... Gracias a todos los que habéis mandado vuestro apoyo y felicitaciones, así como ánimos y demás cosas que han hecho que esta sección haya sido constante y haya gustado tanto al público.

Chuji, vía *e-mail* me pregunta qué ha sido de la versión ***Windows*** de ***Mugen***, ya que él tiene el ***XP*** y no le funciona ni uno. Como ves, sigue siendo un cruzada el conseguir dicha versión (que ni existe). Si quieres intentarlo, prueba a buscar la versión *hackeada* que pulula por ahí, pero vamos, te adelanto que ni siquiera yo la tengo porque no merece la pena. Y lo sentimos por los que esperaban la sección ***RPG Maker***, ya que entre el fin de la publicación y que el amigo *Saphiro* se ha tocado un poco-bastante las narices en el tema... Al final no hemos llegado a mucho, la verdad.

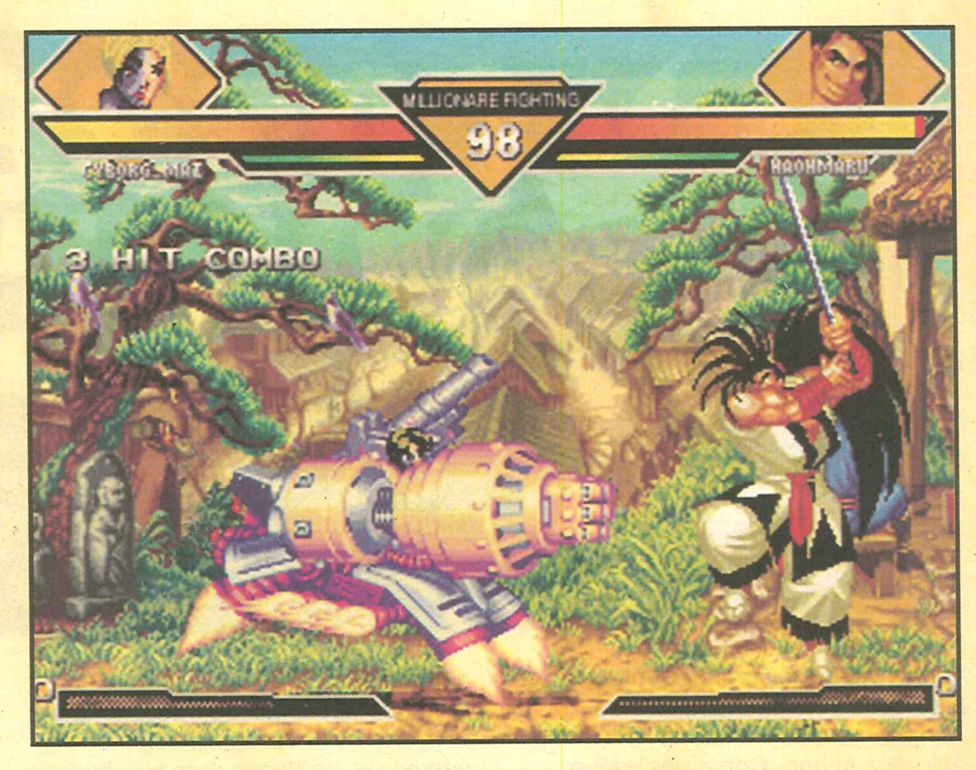
Ñaja, vía *e-mail* también, me manda unas preguntas que paso a contestar ahora.

Si lo que necesitas es a alguien que te ayude con la programación de un personaje, no tienes más que buscar por *Internet* algún foro sobre el ***Mugen*** donde haya gente en tu misma situación. Hay mucha gente que sabe mucho de código pero luego es nefasta en el apartado gráfico, y al revés. Respecto a tu otra pregunta, en efecto, *Torke* es una mujer.

Pedro "caracosida" es otro que pregunta qué pasó con aquel proyecto que se habló hace tiempo



(más bien diría yo años) de los personajes de Final Fantasy VIII editados de los del Last Blade. Pues te puedo decir que ese proyecto está más muerto que Tutankhamon. Son de esos proyectos que se habla mucho y luego se van disipando hasta que se olvidan. Tmabién recuerdo yo otro proyecto que se habló de hacer a los personajes de Tekken partiendo de base de algunos de Street Fighter... para esas cosas se necesitan pruebas, no palabras.



Karamier, desde México; nos dice que la revista llega con cierto retraso allí (lo siento, no tenemos la culpa de eso) y que le gusta mucho la sección y la revista. Además nos anima a que hagamos un número especial solamente de Mugen, a lo cual respondo que es imposible; por una parte por la razón que ya explico antes, y otra, porque sería muy arriesgado sacar un número monotemático de algo que no le gusta a todo el mundo...

Y hasta aquí el correo en sí, pasando a saludar a los demás que nos han escrito felicitando y dando apoyo a ésta sección, que para agilizar solo los nombraré: *Forfy* (o como se llame, y toda su panda de frikis), *Sasuke* (*Frodo* te adora, no sé por qué, qué le habrás dado), *Womy, Pippin, Joan Aquaplaning* y *Huevox* (y su madre).









LINEA DE CONTACTOS REALES POR SMS

Ref.: 20568
Deseo conocer chicas, chicos y parejas para disfrutar del morbo, imaginación y algo de vicio, también para fotos.

Ref.: 20569
Chico de 31 años morboso, tengo experiencia en tríos. Busco nuevos contactos con parejas y matrimonios para posible relación con varias pareja o solos.

Ref.: 20570
Soy insaciable, me encanta hacerlo varias veces al día y con diferentes hombres, abstenerse curiosos y bromistas, busco un contacto serio y caliente no una relación estable.

Ref.: 20571
Vendo mis fotos y videos caseros más recientes grabados en Cap D´Agde, un sitio nudista....

Ref.: 20572
Soy una exhibicionista nata que disfruta enseñándolo todo en público bien en playas nudistas, bien en plena calle, ¿te atreverías a hacer realidad mi fantasía?.

Ref.: 20573
Practicante del nudismo y del top-less busca chico para que disfrute conmigo por s.m.s hasta que la pasión nos lleve a conocernos en directo, me pone esto....

Ref.: 20574
Buscamos parejas y chicas muy atractivas en las que ellas sean bisexuales como yo . Soy casada, atractiva, calienten y atrevida, besos.

Ref.: 20575
Chico de 29 años con los ojos verdes y bien parecido, busca chicas o parejas bisex o no, que busquen compartir momentos especiales.

Ref.: 20576
Chica de 32 años bisex y atractiva busca otras chicas y parejas o chicos para salir de la rutina y pasarlo bien juntos. Si eres chico solo me gustaría bien dotado e imaginativo

Ref.: 20577
Soy una mujer madura y muy caliente que quiere realizar todas sus fantasías y gozar con las ideas claras de los placeres del sexo sin dudas ni temores.

Ref.: 20578
Me encanta el sexo telefónico y quiero divertirme con un chico que se le ponga bien escuchándome y mirando mi foto o frente a frente en persona

Ref.: 20579
Ama de casa aburrida te espera, estoy casada y con ganas de aprender en el mundo de los contactos. Busco caballero bien dotado sin importar edad.

Ref.: 20580
Me da mucho morbo que un chico me diga cositas por teléfono y tener una cita a ciegas con él. Llámame y lo haremos.

Ref.: 20581
Tengo 21 años y te busco a ti, chico joven y con ganas de los placeres de la vida. Solos o en compañía de mi pareja tú eliges, pido sinceridad

Ref.: 20582
Chico solo de 28 años busca mujer muy sexy para satisfacer todas sus fantasías sexuales por muy raras que estas sean.

Ref.: 20583
Soy una sumisa y te ruego que me llames para ordenarme y sentirme como una sierva, mándame mensaje y empieza a hacerme sentir así.

Ref.: 20584
Divorciada con ganas de recuperar el tiempo perdido busca chico para sexo, tengo muchas fantasías que nadie ha sabido realizarme, me encanta hacerlo al aire libre y con imaginación.

Ref.: 20585
Ama busca esclavos sumisos amantes de la disciplina inglesa, el bondage y nuevos esclavos que quieran iniciarse en la humillación tu pones el límite yo el resto.

Ref.: 20586
El sexo y los juguetes eróticos son mi excitación, me encanta ir aun sex-shop y sentirme deseada y mirada.

Ref.: 20587
Me encanta ser traviesa, si quieres participar de mis juegos mándame un mensaje y los haremos realidad.

Ref.: 20588
Soy una hembra muy caliente que desea exhibirse para ti en sitios públicos, desnuda y hacer todo lo que me pidas.

Ref.: 20589
Soy Alberto un chico muy bien dotado que quiere hacerlo con parejas par los dos pues soy bisex, depilado, con músculos y cerebro para hacer realidad topas tus fantasías.

Ref.: 20590
Si quieres tenerme delante tuya contéstame y comprobarás como me encanta hacer de todo lo relacionado con el erotismo

Ref.: 20591
Estoy siempre subida de temperatura, soy toda tuya si me haces bajarlas con tus experiencias pasadas.

Ref.: 20592
Matrimonio joven desea contactar con similares, para amistad y llegar al intercambio. También chicos bien dotados para trío.

Ref.: 20593
Chica de 29 años, muy atractiva y de alto nivel social, 1,80 cm, rubia, bisex, quiere pasarlo bien con dos chicos a la vez que sepan divertirme.

Ref.: 20594
Me daría mucho morbo hacerlo con varios ala vez..¿alguien quiere probarme?

Ref.: 20595
Chica tierna y decidida busca amigo intimo para juegos eróticos, intercambio de experiencias y contacto real, si eres muy morboso y con imaginación.

Ref.: 20596
Catalana morbosa amante de los clubs liberales y de las playas nudistas busca chicos con ganas de satisfacer mis más calientes deseos sexuales. Sólo gente discreta y sincera.

Ref.: 20597
Chica preciosa, rubia y llena de morbo vendo mis fotos privadas y videos caseros, te gustará tanto que te harás mi amigo y nos conoceremos en persona el resto depende de ti.

Ref.: 20598
Me gusta el sexo, soy bisexual y exhibicionista me encanta que me fotografíen en lencería y ponerme ropa muy sexy en plena calle.

Ref.: 20599
Somos dos amigas bisexuales que buscamos chicas y chico para vivir situaciones de mucho morbo mezcladas de amistad.

Ref.: 20600
Chica rubia muy atractiva busca chico para sexo. Me encanta hacerlo con una pareja soy bisex o con un chico mientras mi pareja nos mira.

Ref.: 20601
Me gustaría jugar contigo a los médicos, tengo 19 años pero me gustan los hombres maduros y que sepan lo que quiere una mujer. Me dejo llevar en la cama muy bien.

Ref.: 20602
Me gustaría que si nos calentamos por el móvil, nos viésemos en un club de intercambio de parejas y hacer allí nuestras fantasías realidad.

Ref.: 20603
Soy Pablo un chico de gimnasio que te hará disfrutar como nadie.

Ref.: 20604
Soy un chica de 23 años a la que le gustaría conocer chicas, chicos o parejas para charlar de todo y si hay buen rollo quedar en persona, salir de marcha, bailar y...

Ref.: 20605
Me excita recibir y mandar mensajes eróticos, me gustaría jugar contigo por teléfono y por fin hacerlo en persona si me gustas, ¿te atreves?

Ref.: 20606
Me gusta susurrar cositas al oído o hacer que me metas mano sin que nadie se de cuenta, me gusta vestir sexy y provocativa

Ref.: 20607
Si eres capaz de calentarme chateando podríamos quedar en persona, ¿jugamos? Te la voy a punto y...

Ref.: 20608
Buscamos pareja joven que ella sea bisex para momentos de placer y morbo. Pedimos discreción y respeto. Nos excitan los juegos eróticos, ¿jugamos un strip-poker los 4?.

Ref.: 20609
Rubia pérfida y malvada exhibicionista vende sus fotografía en público, me las hago para ti y te las mandare.

Ref.: 20610
Chico de 34 años amante de lo morboso busca parejas o mujeres para montar fiestas de sexo, tengo mucho aguante y soy muy bueno en la cama.

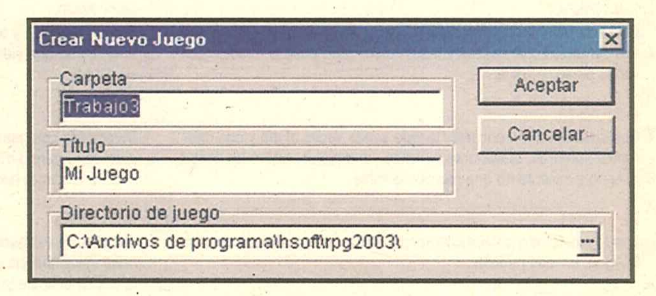
Ref.: 20611
Tengo un culo gordito en el que te volverás loco, además soy una maquina con los hombres, si me gustas nunca habrás sentido nada igual, yo decido, vamos excítame, solo placer.



RPG MAKER

Como much@s de vosotr@s no habréis usado nunca el programa, y por causas obvias, éste número lo dedicaremos a enseñaros un poco el funcionamiento básico. Aunque casi no hace ni falta explicarlo, pues cuenta con un diseño muy intuitivo.

CURSO BÁSICO ACELERADO



Nada más ejecutar el programa, vamos al comando *ARCHIVO/CREAR NUEVO JUEGO* y nos pedirá el nombre de la carpeta en la que se guardaran todos los recursos que añadamos al juego (música, sprites, mapas...), el nombre que le vamos a dar al juego y el directorio en el que queremos guardar nuestro juego. Una vez hecho esto podremos empezar a crear.

La ventana se divide en tres partes, el marco izquierdo están los elementos a insertar, en ese mismo marco, en la parte de abajo, puedes insertar más mapeado al juego, o zonas de monstruos a un mapa. En el marco derecho está el mapa en si, donde insertas todo y donde más tiempo vamos a dedicar.

El menú *ARCHIVO* es común en todos los programas, salvo que ahí no está la opción *guardar*. En éste menú podemos crear un juego nuevo, abrir uno ya creado, cerrar el actual o compilar el juego para distribuirlo.
Esta opción de crear una instalación tiene su trampa por que si vamos a distribuir el juego a alguien que tiene el ***Rpg Maker*** instalado, la casilla de incluir el RTP es mejor que esté desactivada, por que así no nos incluye las 12 megas y pico que ocupa la carpeta RTP (nos añade todo su contenido, tanto si lo usamos o no).
En cambio si lo vamos a distribuir a gente que no lo tiene instalado en su ordenador, deberemos marcarla, aunque existe un truco para que no te incluya todo el RTP, solo lo que necesites de él.

En el menú *OPCIONES DE MAPA*, tenemos todo lo relativo al mapa. Así pues tenemos la opción *GUARDAR* y *RECARGAR MAPA*.
Con recargar mapa lo que hacemos es volver a la última versión guardada del juego desechando todos los cambios que hayamos hecho al mapa.



Hay tres tipos de elementos en un mapa: Para introducir suelos, paredes y techo hay que estar en el modo inferior (*OPCIONES DE MAPA/MODO/MODO INFERIOR*).
Para introducir complementos como lámparas, antorchas, árboles, una valla, etc; al mapa, en el modo superior (*OPCIONES DE MAPA/MODO/MODO SUPERIOR*).
Para introducir acciones como un interruptor que abra una puerta, el punto de comienzo del héroe o un vehículo al mapa(botón derecho), debe estar en el modo acciones (*OPCIONES DE MAPA/MODO/MODO ACCIONES*).
En *OPCIONES DE MAPA/TAMAÑO* tenemos los distintos tamaños en el que podremos ver el mapa en el marco derecho, es el *zoom*, que va desde 1/1 hasta 1/8.

En *BASE DE DATOS/BASE DE DATOS* podemos crear los personajes principales, darles vida, magia, etc. Monstruos, magias, textos de las tiendas, y muchas cosas más… desgraciadamente hubiéramos dedicado algún número a este apartado, así pues, si tenéis alguna duda no dudéis en preguntarme.
En *BASE DE DATOS/GESTOR DE ARCHIVOS* es donde podemos insertar gráficos, música y sonidos al juego.
BASE DE DATOS/MÚSICA para escuchar la música y sonidos ya insertados al juego, está bastante bien ya que puedes controlar el crecimiento, volumen, velocidad y el balance de los altavoces.

Ya por último, en *BASE DE DATOS/BUSCAR* puedes localizar



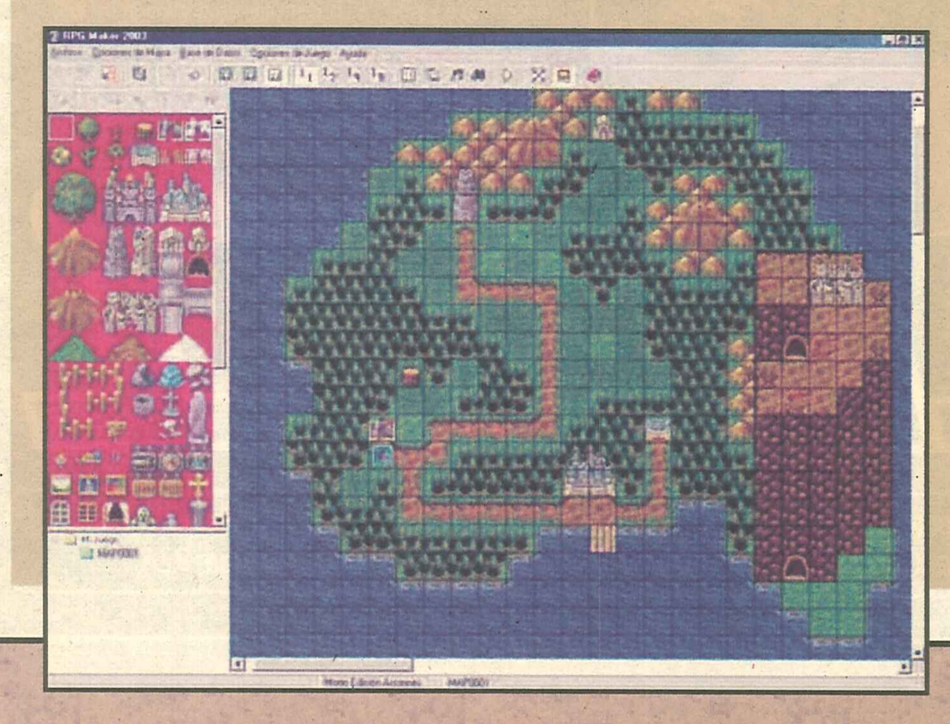
variables, fases, o alguna palabra que hayas insertado en alguna acción, viene muy bien para los más despistados (entre los que me incluyo).

EL MENU "OPCIONES DE JUEGO"

El siguiente menú es *OPCIONES DEL JUEGO*, en este menú puedes probar tu juego, elegir si quieres que al probarlo se vea a pantalla completa, y si quieres que aparezca la música de fondo y la imagen de fondo en el menú de inicio al probar el juego.

Básicamente éste es el contenido de los menú del programa, ahora paso a explicar como introducir elementos a un mapa.

En el marco izquierdo estan las herramientas de *dibujo*. De Izquierda a derecha,
-Deshacer: permite rectificar hasta 3 veces algo modificado en el mapa.
-Selección: permite seleccionar algo en el mapa para luego copiarlo, borrarlo o arrastrarlo.
-Zoom: permite aumentar(clic izquierdo) o disminuir(clic derecho) el zoom del mapa.
-Lápiz: permite dibujar cuadrado a cuadrado. Si hacemos clic con el botón derecho del ratón en el mapa hace la función de pipeta. Prueba a dejar el botón derecho apretado y arrastrar sobre el mapa
-Rectángulo: dejando el botón izquierdo apretado, pintas con forma de rectángulo. El botón derecho tiene el mismo efecto que el lápiz.
-Elipse: dejando el botón izquierdo apretado, pintas con forma de elipse. El botón derecho tiene el mismo efecto que el lápiz.
-Rellenar: la herramienta de todos los programas de dibujo, permite rellenar un espacio con el dibujo seleccionado.



Espero que todo se entienda bien, si os surgen dudas o queréis dar ideas podéis ir a nuestro foro y entrar a la sección ***RPG Maker***.
Nos vemos en el foro.

Saphiro "RPG-Man" y
Clarens "Corrector Man"
rugal@megamultimedia.com

Queridisimos lectores de *Gametype*... llevo 15 minutos frente a la pantalla de mi ordenador, divagando en el teclado, sin ningún tipo de suerte, para intentar encontrar la manera correcta de explicaros porque en esta ultima ocasión que voy a tener la oportunidad de hacer valer mi experiencia y conocimientos, para poder transmitir en vosotros mi total respeto y adoración absoluta por el cine Oriental en, ya casi se puede decir, esta fallecida revista... lo desperdicio en una película que pese a su amplio reparto Oriental y a que bebe de las fuentes de este tipo de cine, es ciertamente y sin discusión posible... Americana!

Pues bien si esto, unido a que el padre de dicha criatura es *Tarantino* y a que es posiblemente el mejor espectáculo cinematográfico de entretenimiento que vuestros cansados ojos de *frikis* puedan contemplar en este y en los 4 siglos venideros, no es argumento suficiente para vosotros... entonces permitidme añadir una cosa mas... Que os jodan de lado!

"Bill...también es tu bebe..." solloza *Uma Thurman*, previamente a recibir en un balazo en la cabeza y a un fundido en negro que da paso al titulo de la película que nos ocupa.

La canción ***Bang, Bang*** de *Nancy Sinatra*, comienza a resonar en tus oídos y una buena colección de nombres a modo de créditos inundan la pantalla en grande...

Han bastado solo unos segundos, pero ya prevés que esta película va a superar tus mas grandes expectativas, ya intuyes que esta no va a ser otra de tantas películas que esperas ver a lo largo del año, ya sabes con total certeza que *Tarantino* ha vuelto a dar en el clavo y que vas a disfrutar en tu butaca de las mejores 2 horas (sin tener sexo) del año... Definitivamente, este tío es el puto amo!!

Tras esas joya del cine moderno que supuso ***Pulp Fiction*** y la no menos soberbia ***Reservoir Dogs***, *Tarantino* vuelve a situarse tras una cámara en una



KILL BILL (VOLUMEN 1)

Nacionalidad: Japón. **Año:** 2002. **Director:** Quentin Tarantino. **Guión:** Quentin Tarantino. **Fotografía:** Robert Richarson **Interpretes:** Uma Thurman, David Carradine, Lucy Liu, Daryl Hannah. **Duración:** 110 min. **Música:** RZA

producción cercana a los *60 mill$* financiada por la **Miramax**, productora salida de la mismísima mierda gracias a la producción de cine independiente y especialmente gracias al enorme éxito de publico y taquilla que supuso ***Pulp Fiction***, segundo *films* de este enfermo mental que es su director criado a base de sesiones en salas de *Cine X* y películas de *Serie B* en el videoclub en el que trabajo para pagarse su adolescencia... En esta ocasión se enfrenta a su altamente publicitado cuarto trabajo (que se completa con la maltratada por la critica, ***Jackie Brown***) en un festival de violencia extrema, artes marciales, filosofía oriental y lenguaje barriobajero del que sale vencedor con total impunidad, demostrando que domina con total maestría tanto el medio como las formas del universo de asesinos, venganza y odio al que irresistiblemente nos vemos arrastrados...

Dividida en 2 películas como unica condición de *Quentin* para que se respetara en su totalidad el metraje definitivo del *film*, por exigencias del tocapelotas de su productor *Harvey* "Manos-Tijeras" *Weinstein* conocido en el mundillo cinematográfico, en general, por su "desproporcionada afición" a mutilar películas a su gusto y por el aficionado al Cine Oriental, en particular, por privar a Occidente de grandes joyas como ***Shaolin Soccer***...
Kill Bill, se estrena en España casi 4 meses después de que lo hiciera en su país de origen, *USA*; con un plantel de absoluto lujo que rescata viejas glorias del Cine y la *TV* tanto Americana como Japonesa, como es el caso de *David Carradine*, *Daryl Hannah* o *Sonny Chibba*, con estrellas consagradas y/o emergentes del panorama moderno de ambos paises, tal y como son *Uma Thurman*, *Lucy Liu* o *Chiaki Kuriyama*.

En cuanto al planteamiento... *Uma Thurman* es *La Novia* (*aka Mamba Negra*), la mas letal de las 4 asesinas a sueldo conocidas como *DiVAS* (*Deadly Viper Assassination Squad*), dirigidas por el infame *Bill* (de la que esta embarazada), interpretado por *David Carradine* (conocido por todos nosotros por ser "el pequeño saltamontes", protagonista de la archiconocida serie de televisión ***Kung-Fu***). Este mortal grupo, que se completa con *Lucy Liu* (*O-Ren Ishii/Boca de algodon*), *Daryl Hannah* (*Elle Driver /Serpiente de la Montaña de California*) y *Vivica Fox* (*Vernita Green/Cabeza de Cobre*), decide traicionar a su peligrosa compañera, de manera que el día de su boda arrasan salvajemente la ceremonia matando a todos los







comensales y dando por muerta a nuestra bella y aguerrida protagonista, la cual tras 4 años en coma en el hospital, despierta súbitamente sedienta de venganza. Una venganza que crece en intensidad al ser consciente de su aborto y que va siendo colmada de manera mas que sanguinaria a lo largo y ancho del metraje, comenzando con el enfermero sin escrúpulos que se ha dedicado a violarla secretamente durante todo este tiempo...

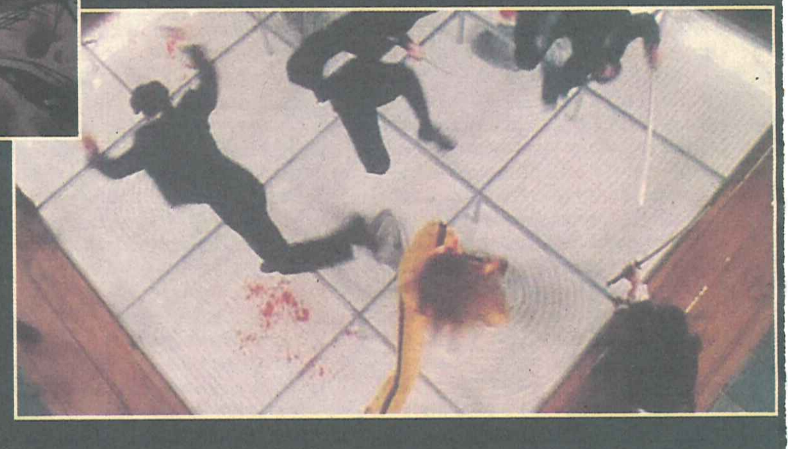
Como habéis podido comprobar en estas pocas líneas *Tarantino* no se ha cortado ni un pelo (como es costumbre en él) para presentarnos la que es posiblemente la puta película mas jodidamente salvaje y brutal, estrenada en salas comerciales y que en muchos aspectos llega a igualar e incluso superar al otro de mis mitos del cine actual, el irreverente y sin par *Takashi Miike*, del que ya dimos debida cuenta en el numero anterior. Crudeza que ha llevado a la pelicula a ser editada en dos versiones, la censurada (mediante escenas en blanco y negro) como es el



caso de USA y la sin censurar, que se ha estrenado en Japon. No podéis haceros una idea de la cantidad de sangre que corre en este *film*, el cual necesita ser visto varias veces para poder caer en la cuenta de su verdadera crueldad y que sin duda encuentra su punto mas álgido en el desproporcionadamente espectacular combate que enfrenta a *La Novia* con esa especie de homenaje a *El Avispón Verde* que es *Johnny Moo y sus 88 Locos*, en un duelo de *katanas* como no se ha visto otro.
Una orgía de muertes y desmembramientos múltiples, aliñada con altas dosis de sadismo y violencia gratuita de esa que tanto nos gusta, todo ello coreografiado al igual que el resto de la película por el maestro de maestros *Yue Woo Ping* (responsable también de ***Matrix***, así como de gran parte de las películas de *Kung Fu* de *Hong-Kong*) y que se extiende durante 20 minutos de pura furia, dentro de esta ya de por sí joya cinematográfica que supone ***Kill Bill***.



Este titulo, que juega con el doble sentido que supone el fin ultimo al que aspira nuestra amada *Mamba Negra* (***Kill Bill***, matar a Bill) y por otro lado la traducción inglesa de *Bill*, dinero (***Kill Bill***, matar por dinero), juega con todos los elementos propios de su reputado director, tales como la división del metraje en distintos capítulos que se suceden de manera no lineal, el uso de unos ingeniosos diálogos llenos de palabrotas y palabras mas que malsonantes (como mis reportajes), unos personajes verdaderamente desarrollados y brillantemente interpretados por sus respectivos actores y sobretodo la elección una Banda Sonora sobresaliente que se ajusta al milimetro con la acción que engullen nuestros ojos, llena de clásicos olvidados y rayadas a tutiplén, de la que cabe destacar las canciones "Woo, Hoo" de los "The 5,6,7,8's", "Don't Let Me Be Understood" de "Santa Esmerelda" y la anteriormente citada "Bang, Bang..." de "Nancy Sinatra", encargada de abrir esta locura desgraciadamente aun inacabada, que supone este cuarto y (por suerte) no ultimo trabajo de nuestro querido y respetado amigo *Quentin Tarantino*, que ya tiene preparado el guión de la será su siguiente pelicula ***Unglorius Bastards.***



Sin embargo y volviendo a la película que nos ocupa, *Kill Bill* incluye elementos originales a cualquier otra producción de Tarantino y que ponen de manifiesto el gusto de este por los *films* Orientales, tanto de *Kung-Fu* o *Wu Xia Pian* propias del cine de *Hong-Kong*, como las clásicas películas Japonesas de *Samurais* donde el honor y la sangre eran los unicos elementos fundamentales. No olvidemos que *Quentin* es el responsable de





que el maestro *Takeshi Kitano*, sea conocido en Occidente puesto que ademas de reconocerse fiel seguidor de su obra, a la que profesa un gran respeta, es quien ha traido y recomendado muchas de sus películas en estos lares. Esta fascinacion por dichos elementos Orientales son palpables durante toda la película (como el chandal que la novia viste, homenaje al usado por *Bruce Lee*, en ***Game of Death***) y alcanzan su plenitud en los minutos de *Anime*, gentileza del **Estudio I.G**, que sirven como explicacion al pasdo de uno



de los mas importantes personajes y cuya calidad es impagable

A la espera de este sin vivir, que será aguantar los 6 meses que restan del estreno de su segunda parte en España, solo podemos sacar los dedos de nuestros respectivos culos, para cruzarlos con fuerzas ansiando que su continuación sea incluso mejor que esta joya audiovisual que supone este ***Volumen 1*** y de la que *Tarantino* ya se ha pronunciado, anunciando que será mas cercana a sus anteriores producciones en cuanto a dialogo y profundidad narrativa se refiere, que es justamente lo que mas se hecha en falta, si cabe, en este grandioso primer volumen...
Ocurra, lo que ocurra (que no puede ser malo), mientras la mente de este hombre conocido bajo el nombre de *Tarantino* siga encontrando financiación para poder transmitirnos sus historias, lejos de toda convicción, el cine estará a salvo de aburridos encasillamientos y vueltas de tuercas sobre la misma y estúpida formula, sea de la nacionalidad que sea...

Me despido finalmente, sin saber nuevamente muy bien que decir, esta vez con el nudo en la garganta producido por no poder continuar mi labor de manteneros informados de las grandes joyas del cine que acontece en Oriente (aunque este no sea el caso), pero con la plena seguridad de que nos volveremos a encontrar inmersos en esta locura de adjetivos calificativos y superlativos que se suceden a toda prisa, que suponen mis reportajes, carentes de toda lógica, que no sea la descalificación directa o la pura y desorbitada idolatracion.
Si alguno de vosotros se pregunta que quiero decir con estas palabras, que no se moleste y que por el contrario se dedique a mantener una buena higiene bucal y a seguir la dieta mediterránea, puesto a que el infarto de miocardio es la principal razón de mortandad en nuestro país. Y ahora con los calzoncillos llenos de zurraspas a vuestra entera disposición, me dispongo a desaparecer...



KILL BILL
La opinión de Torke

¿Qué podemos decir del maestro del cine Pulp que no se haya dicho todavía? ¿Cómo podríamos presentar al maestro del diálogo ingenioso salpicado de tomate Ketchup? ¿De que manera explicaría sin utilizar gemidos orgásmicos las ganas que tenía de ver una nueva película suya? *Tarantino*-sama, amado por muchos y odiado por las críticas, vuelve al cine tras unos cuantos años sin pisar platós armado con un guión excelente y una *katana*. Y por si fuera poco viene acompañado de su actriz feiche, *Uma Thruman*, quien ya interpretase a la cocainómana *Mia Wallace* en uno de los mayores chutes de la historia del cine en la magnánima **Pulp Fiction**.

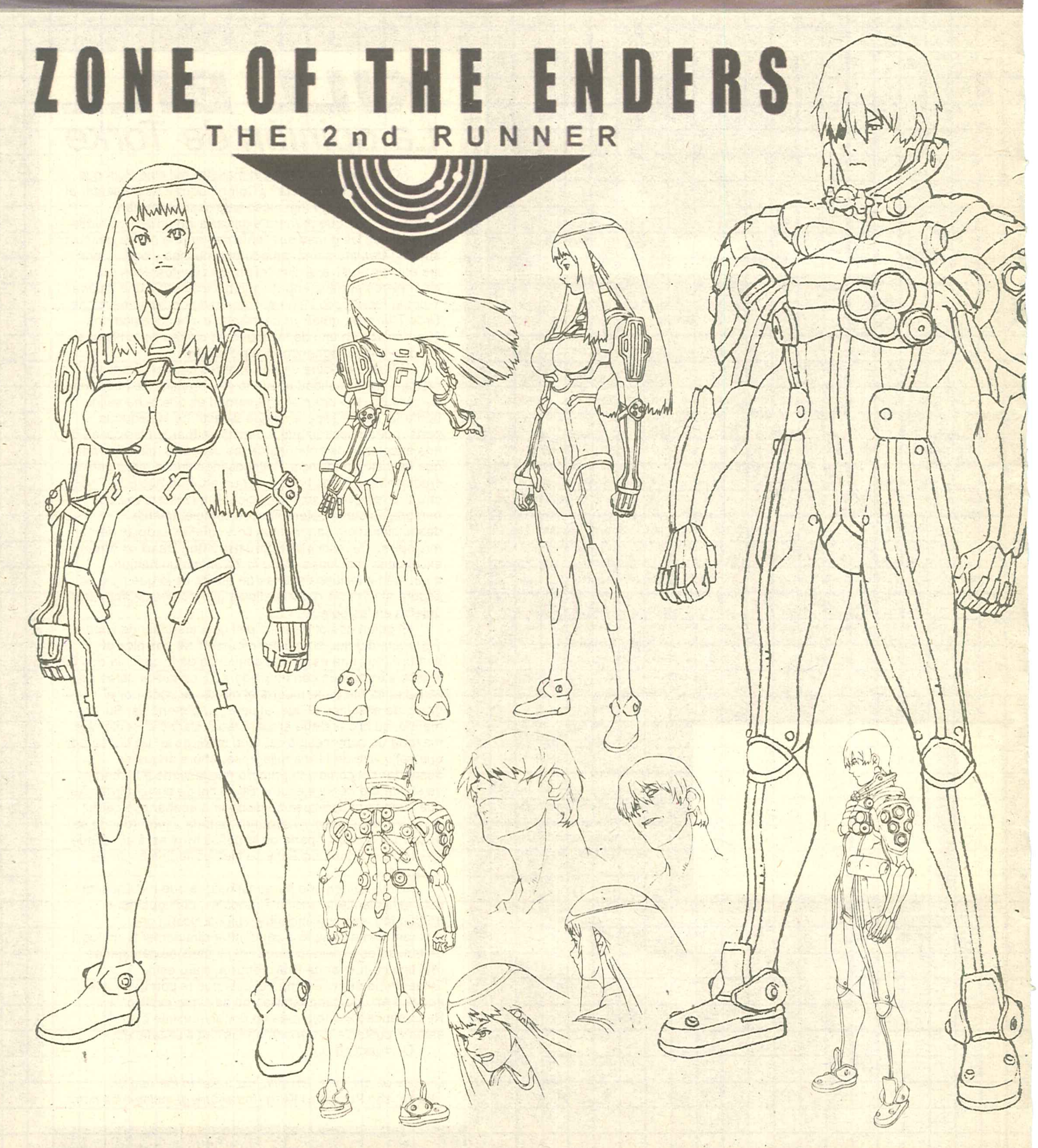
Kill Bill, dividida en dos mitades debido al extenso metraje, hace realidad el sueño de *Tarantino* de hacer una película de *cine oriental*, y la verdad es que le ha salido bordada. Aun a espera de que se estrena la segunda parte, puedo deciros que o mucho se tuercen las cosas o nos encontramos ante una de las películas más divertidas que he visto en mi vida. Diálogos ingeniosos, situaciones crudísimas que nos hace gritar un enorme "QUÉ??!!" tras otro ("- *Hello, my name is Buck... And I'm here to Fuck*"), personajes contraestereotípicos completamente desequilibrados, sangrientas coreografías propias del mismísimo *Takashi Miike* (**Ichi the Kiler, Dead or Alive**), excelentes canciones *Made in Tarantino*, un humor negrísimo e incluso escenas de *anime* es lo que nos espera al ver esta genial película que no nos dejará parar quietos en las butacas.

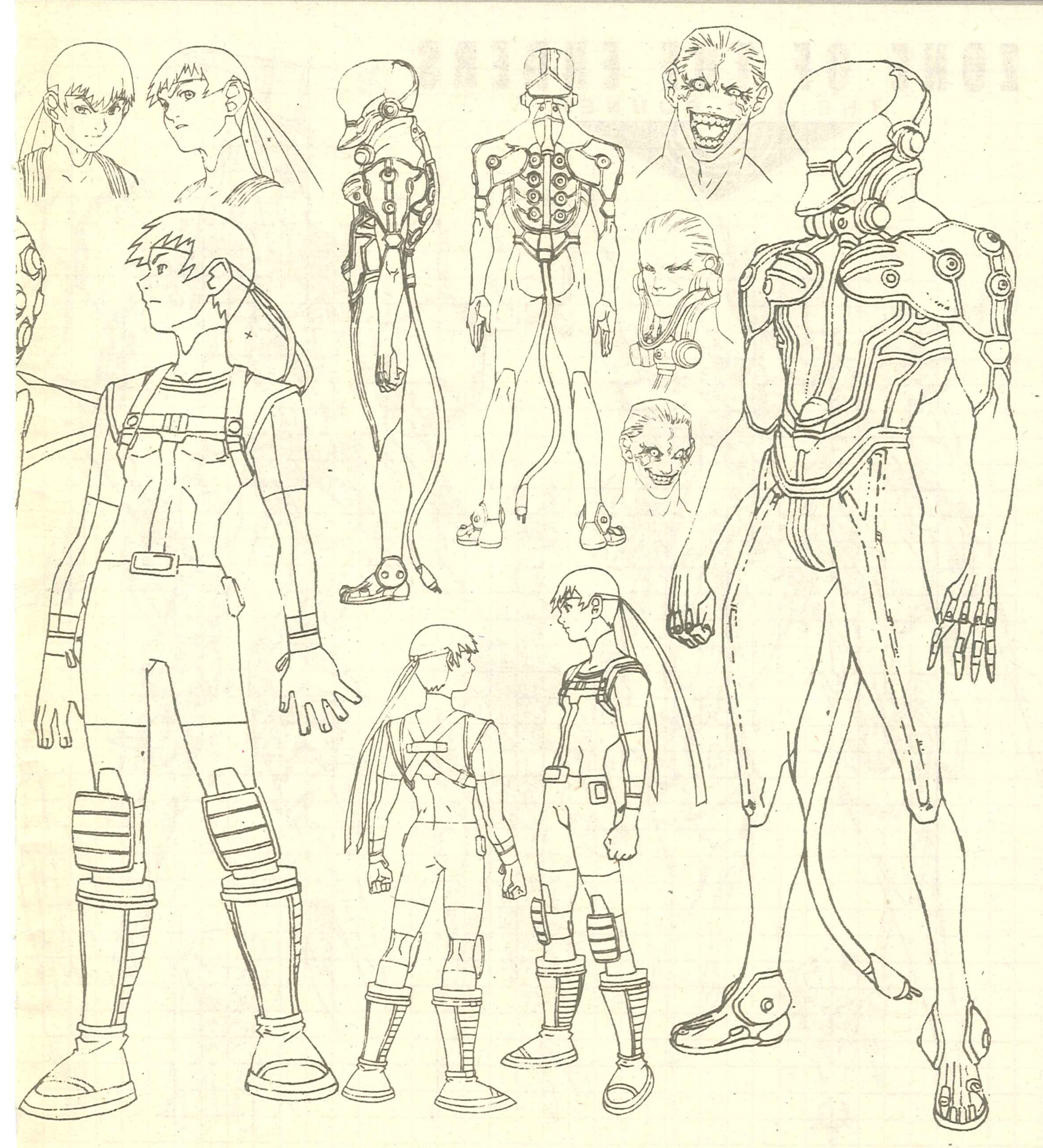
El guión nos pone en la piel del personaje de *Uma Thurman*, del que en ningún momento se nos dice el nombre (hay una escena al comienzo de la película donde lo dice y es tapado con un pitido XD), conocida como *La Novia* pues fue dada muerta el día de se boda por el grupo de asesinos al que, al parecer, pertenecía. Su marido, su hijo (estaba embarazada cuando sucedió) y la mayoría de comensales cayeron muertos en un tiroteo del que salió viva de forma milagrosa. Ahora acaba de despertar del coma y lo primero que le viene a la mente es el nombre de su ejecutor, *Bill*, y del de sus esbirros. Así que ni corta ni perezosa se dispone a acabar con cada uno de ellos, siendo su segunda parada Japón (donde se desarrolla la mayor parte de la película). Y será allí donde se encuentre con *Luci Liu* y su bien ganado ejército de *Yacuzas*...

Como comentario personal os diré que me encanta esta película, tiene acción a raudales, diálogos muy trabajados, escenas increíbles (la carnicería del restaurante ha pasado a capitanear directamente mi top 1 de masacres espectaculares ^o^) y muchas carcajadas (del tipo de humor de **Pulp Fiction,** claro está. Evidentemente no es una película que le pondría a mis abuelos en una cena familiar, no se si me explico...). Recomendabilísima a más no poder, máxime cuando están a pusto de estrenarla en los cines españoles.

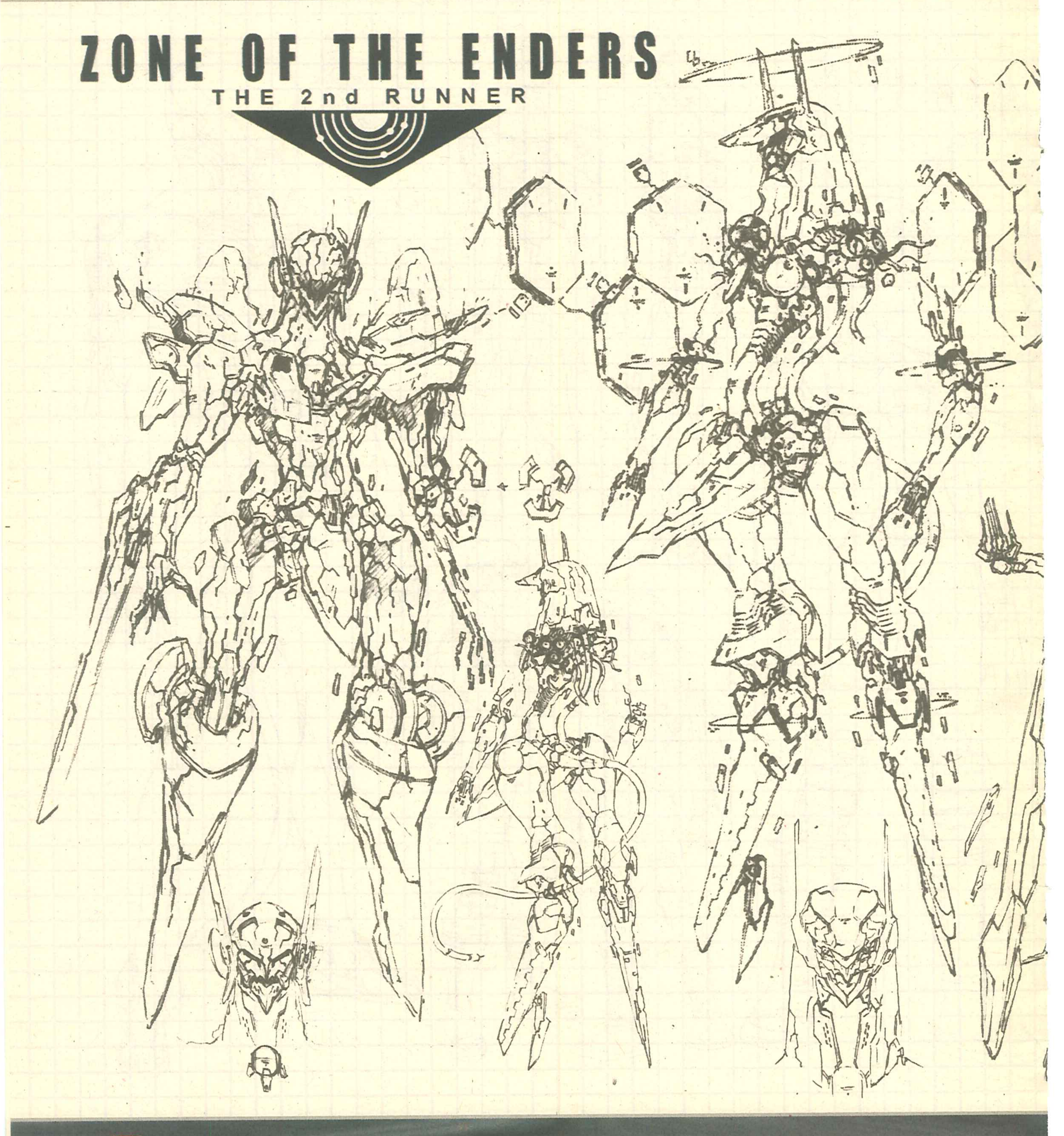
Disfrutadla!! ^o^

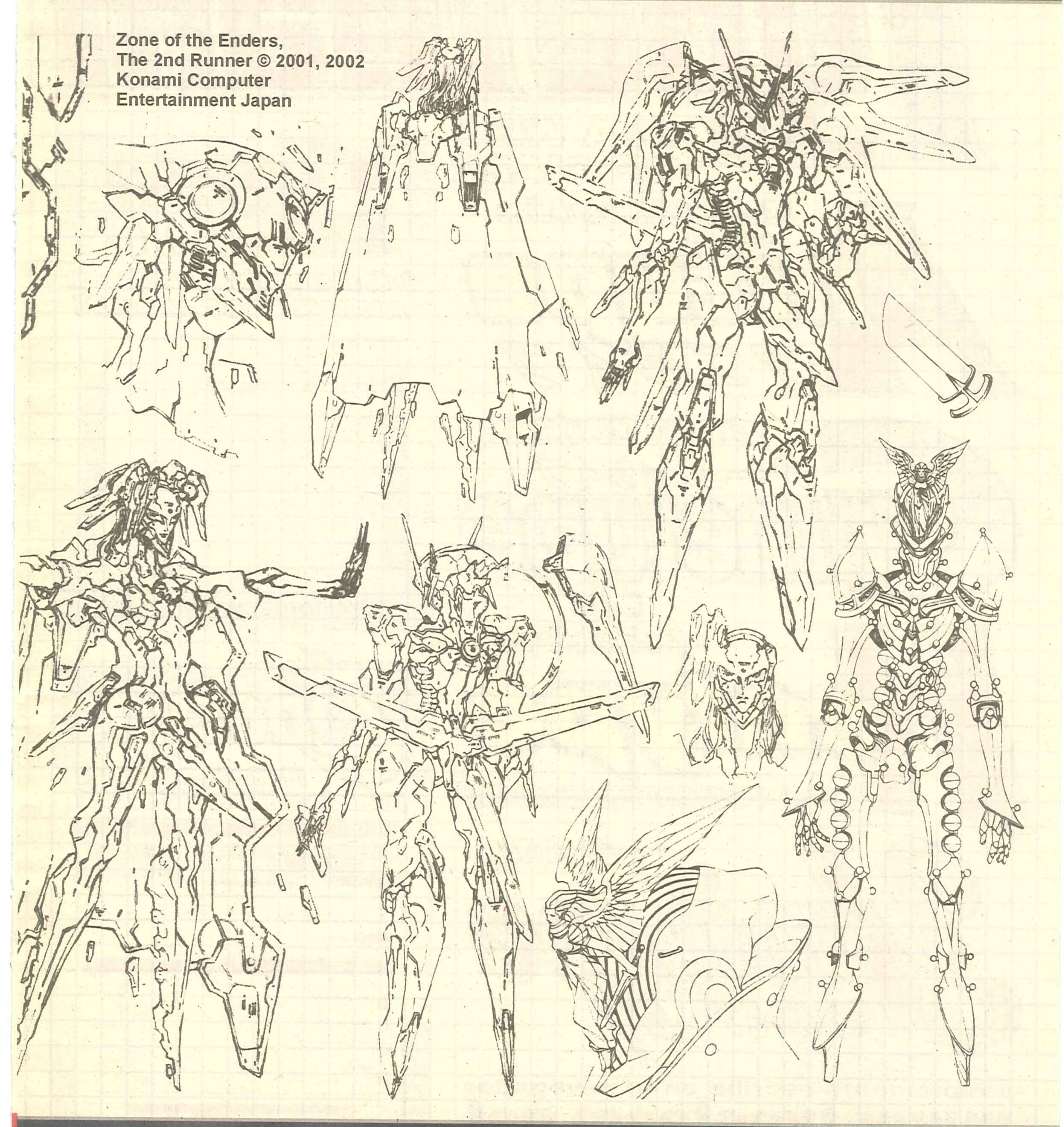
Despite all my rage, I'm still Just a Rat in the cage!!
Torke, the Pumpkin King (*torke@megamultimedia.com*)


ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER



ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER





Zone of the Enders, The 2nd Runner © 2001, 2002 Konami Computer Entertainment Japan

¡LA DIVERSIÓN NO TERMINA AQUÍ!

http://www.typeteam.net/

TypeTeam

¡¡LA WEB OFICIAL!!

▪ Sección de Manga y Anime

Anitype
アニタイプ

▪ Sección de Videojuegos

Gametype
ゲーム タイプ

▪ Sección de Hentai



▪ Sección de Yaoi



simplemente escribe en tu navegador

www.typeteam.net

y sabrás lo que te hemos preparado...

TTeam WEB ¡FOROS!

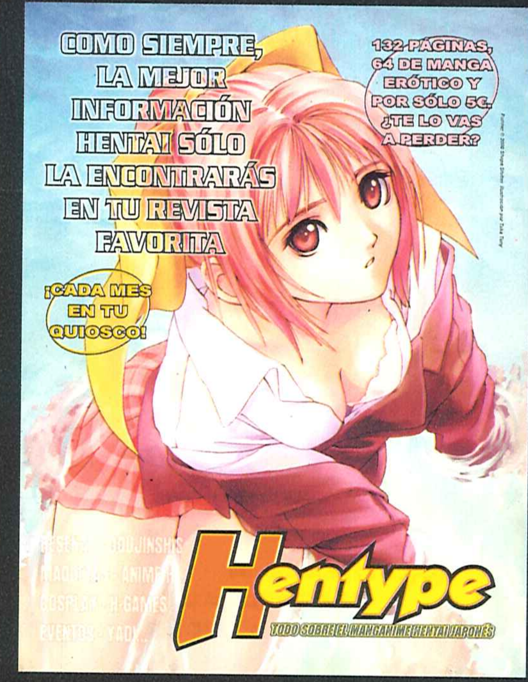
¡+ de 30 categorías para charlas con nosotros de todo el panorama friki!

http://foros.typeteam.net/



http://smsforo.typeteam.net


ARTE-9
SI TE GUSTAN LOS TEBEOS...
...NOSOTROS LOS TENEMOS TODOS
names and related elements are trademarks of and © DC Comics
Ilustración: Copyright Marvel Comics y DC Comics - 18

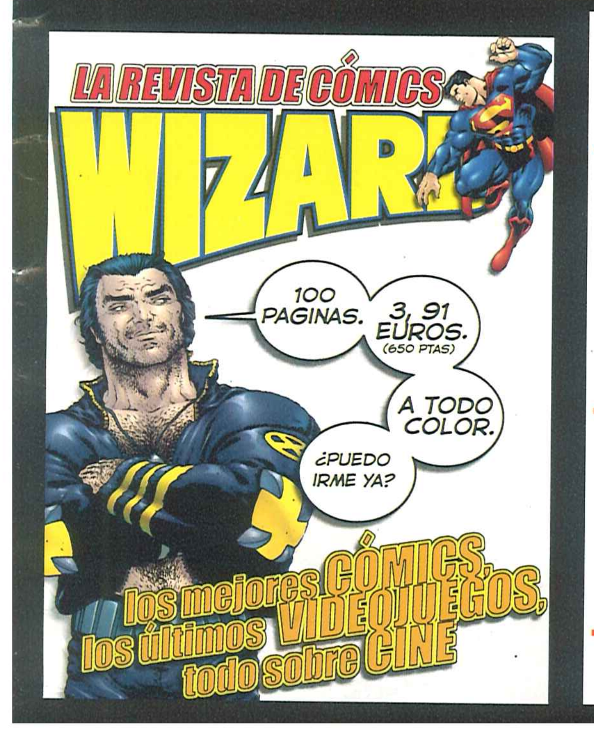


COMO SIEMPRE, LA MEJOR INFORMACIÓN HENTAI SÓLO LA ENCONTRARÁS EN TU REVISTA FAVORITA
132 PÁGINAS, 64 DE MANGA ERÓTICO Y POR SÓLO 5€. ¿TE LO VAS A PERDER?
¡CADA MES EN TU QUIOSCO!
Hentype
TODO SOBRE EL MANGA, ANIME HENTAI JAPONÉS



Fandom.
1. m Término originario del inglés como contracción de "fanatic" (aficionado) y "kingdom" (reino). El "fandom" sería el "reino de los aficionados" a cualquier temática más o menos determinada.

FANDOM



LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS. (650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS, los últimos VIDEOJUEGOS, todo sobre CINE



CHOLLO GAMES